

ART BOOK

シロside

建築現場編

美術：木村真二

TEKKONKINKREET ART BOOK

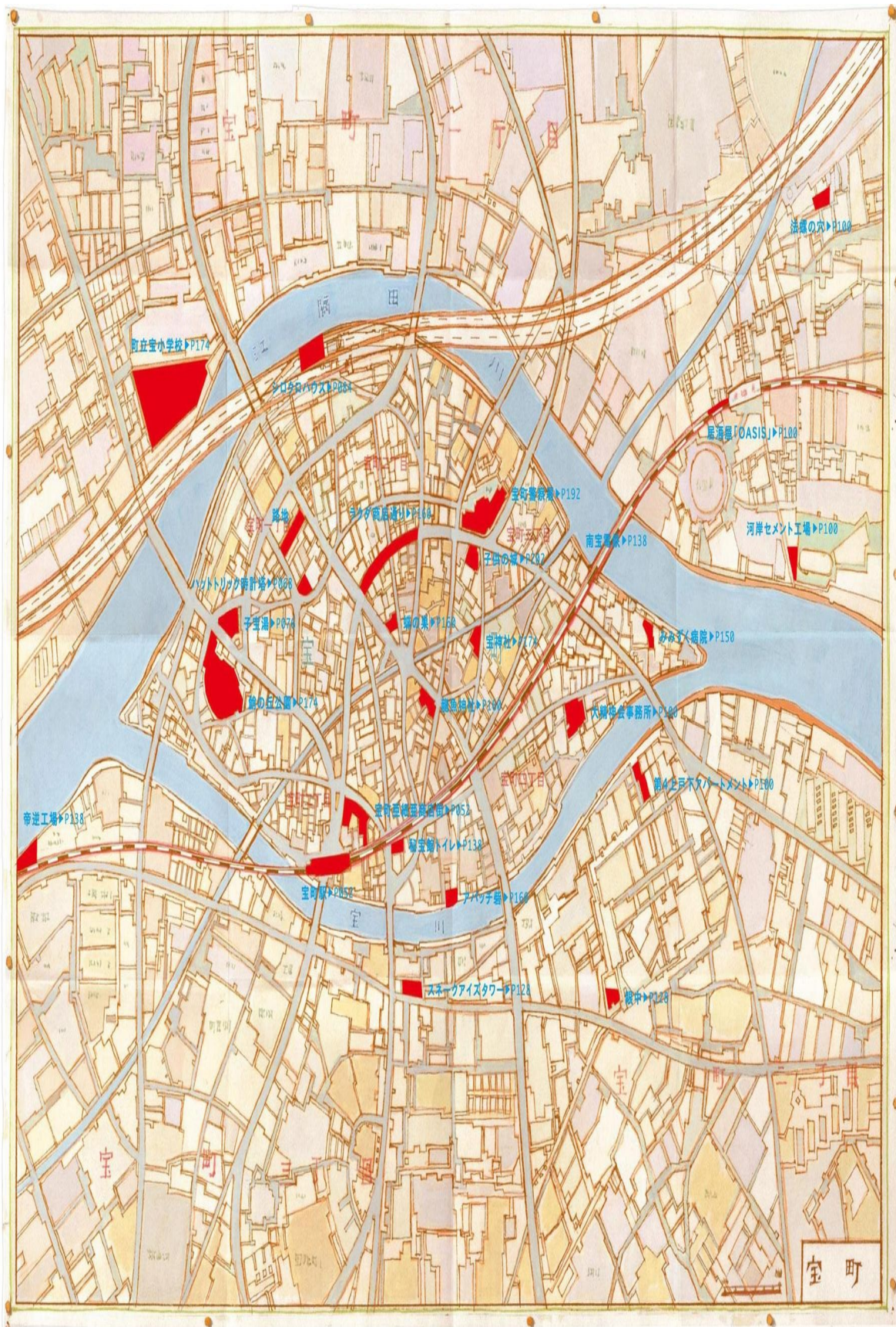
SHINJI KIMURA



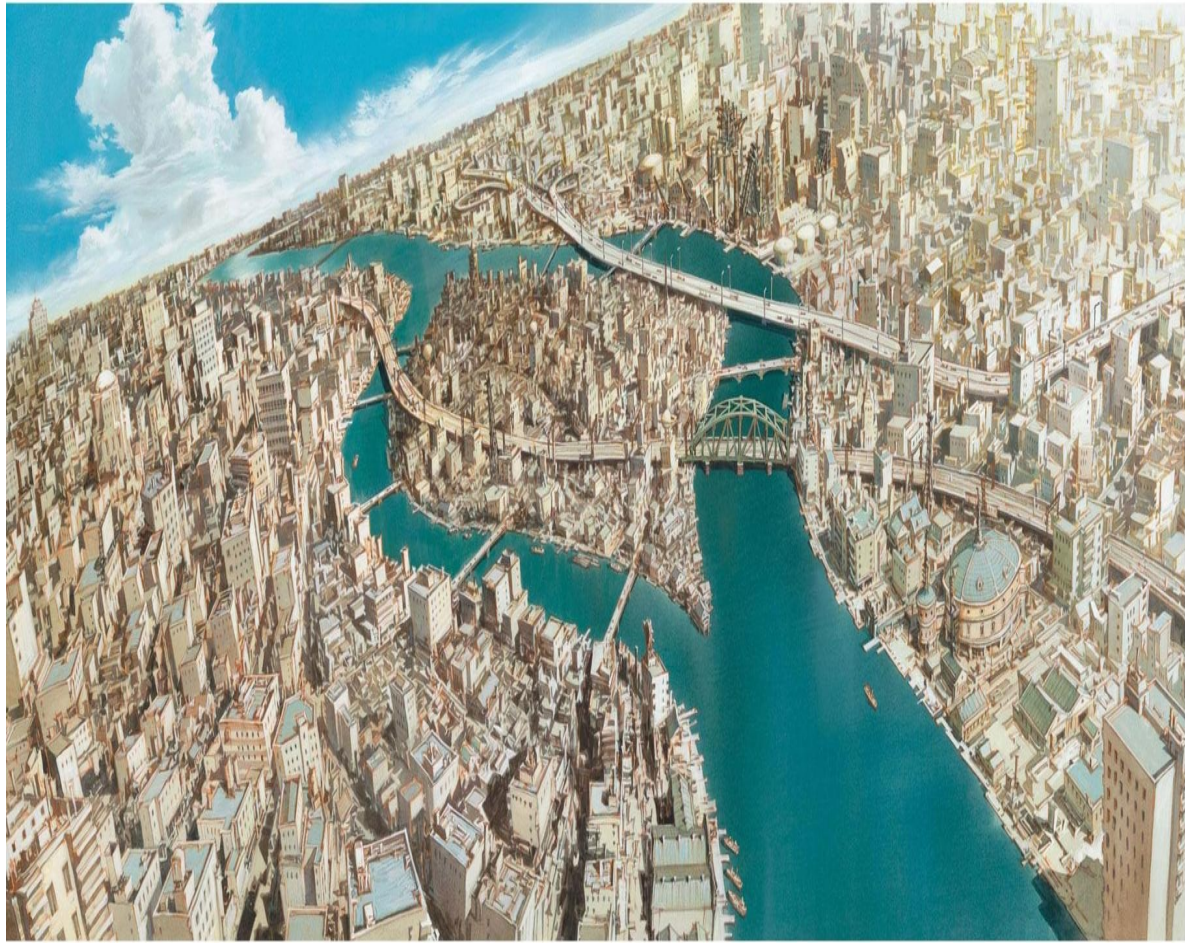
TEKKONKINKREET

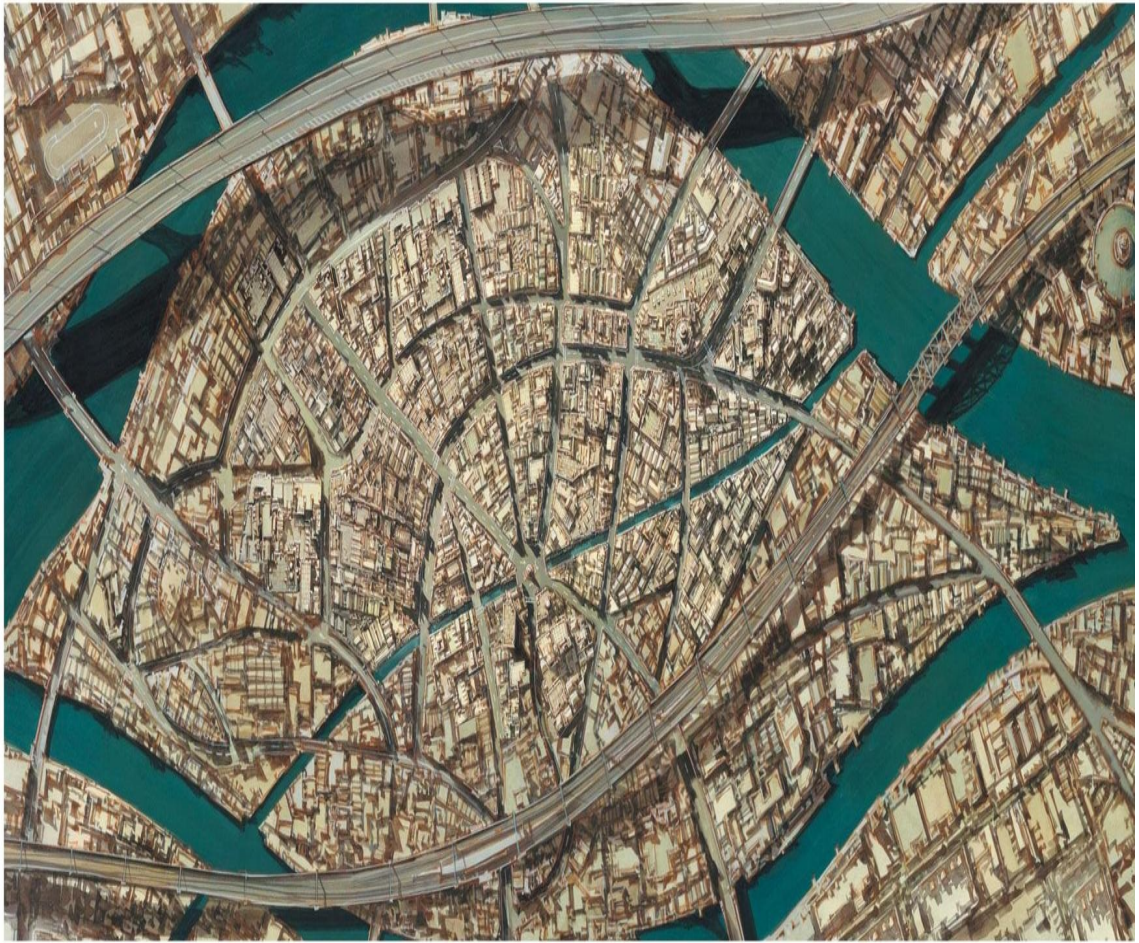
鉄コン筋クリート ART BOOK シロ side 建築現場編

美術 木村真二



008	宝町の風景
052	宝町並細並商店街／宝町駅
068	ハットトリック時計塔
076	子宝湯
084	シロクロハウス
100	大精神会事務所／第4上戸下アパートメント／法螺の穴／居酒屋「OASIS」／河岸セメント工場
128	スネークアイズタワー／眼中
138	秘宝館トイレ／帝逆工場／南宝電鉄
150	みみずく病院
160	龍魚神社／アパッチ砦／ラクダ商店通り／蝶の巣
174	町立宝小学校／宝神社／鰯の丘公園
192	宝町警察署
204	子供の城
233	回想の宝町
240	闇の世界
246	海
256	木村真二インタビュー
257	スタッフインタビュー 中村豪希／今野明美／阪井奎太／伊藤裕之／白石 誠

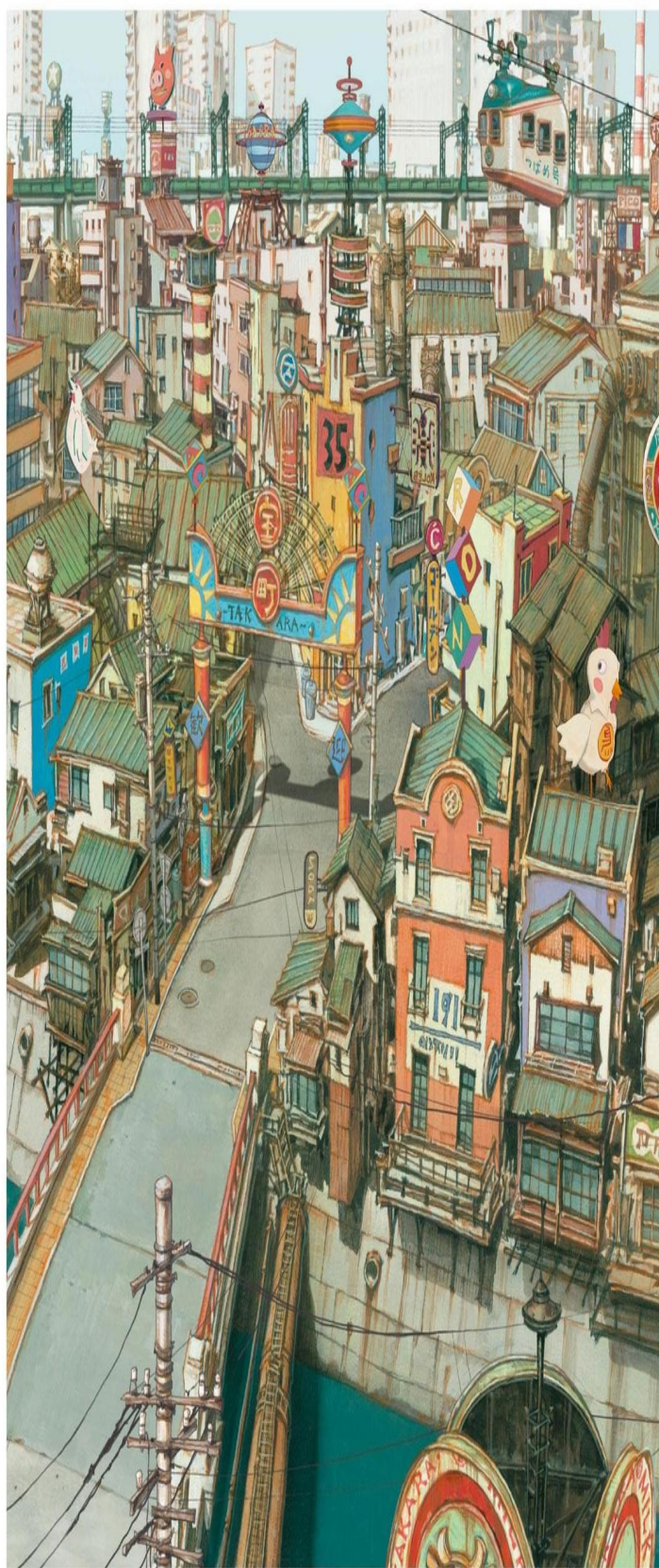




宝町の風景







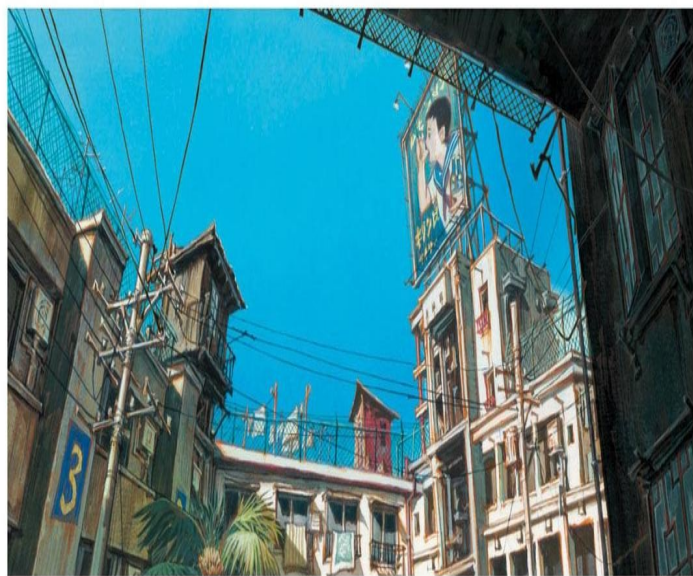
看板をたくさん入れました。ロープウェイは後で足したものです。動くものがあるほうが街に活気が出るので。手前のニワトリは本編ではカットされています。キャラクターが道を歩いてくるシーンなのに、このニワトリのインパクトが強くて目立ちすぎたから。スタッフに作ってもらった看板を全部ふちこちと思ったけど、やりすぎなところは調整しています。



モスクなどを入れて無国籍な感じにしたカットです。東京の井の頭通りにも、実際に大きなモスクがあるんですよ。



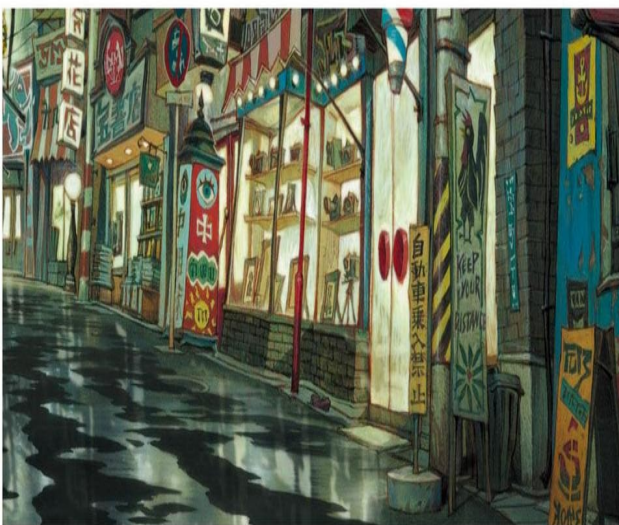




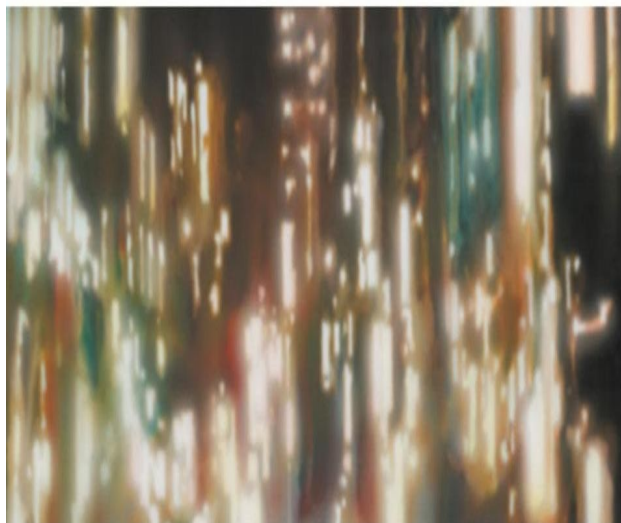


こういうシーンは色々描いた絵素材を寄せ集めて作っています。
 ホツになったニワトリの看板（11ページに掲載）もここで使っています。
 手前は新しいパーツです。ここはヤクザが出る場所なので、
 遊びすぎてリアリティが失われないように気を付けました。
 僕は手前の看板にTREASUREって文字を入れたかったので描いてもらいました。
 （※以下、赤字の文字は監督のマイケル・アリアスのコメント）

遊びで『西見商事』として総作画監督の西見さんの名前を入れました。映画だと一瞬で気付きにくいんですけど。



灯りだけで町を表現する手法をやったんです。手描きの絵を取り込んで、フォトショップのフィルタでぼかしています。手描きの段階から塗りではかしてはしているんですけど。



これはNGになったカットです。風俗街なので、入りたくなるような店を描きました。

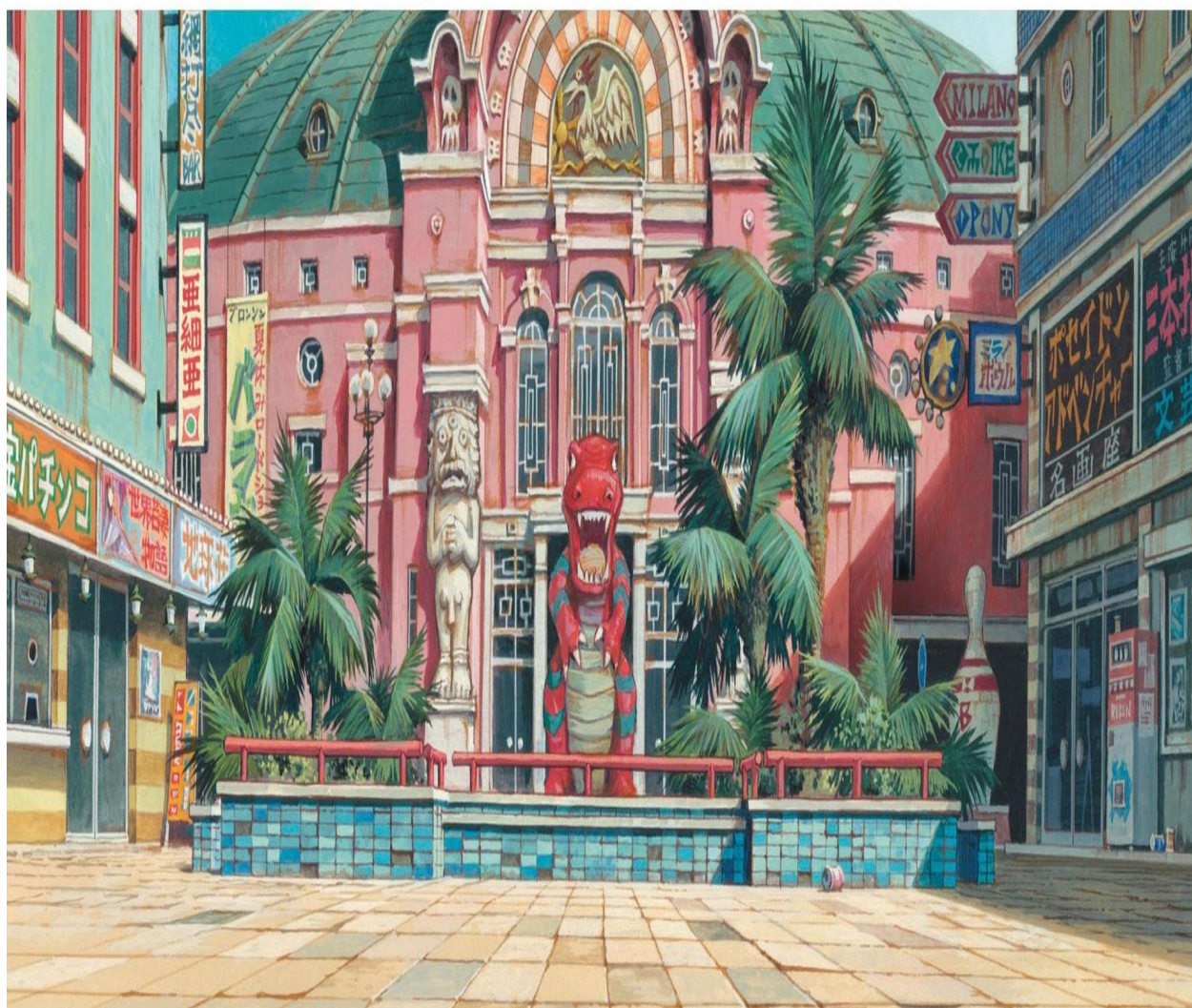




これは木村さんが最初のほうに描いた絵ですね。このシーンはよくほめてもらいますね。







ここは白石さんが描いたところですね。映画の看板の文字をどんなのにするか話し合ったりしました。バックに見えてる建物はミラノ座をイメージしてます。
監督のマイクのノートにもそういう写真がスクラップされてて。植木は熱海の駅前のようなイメージです。





鉄道のシーンなので、そこが目立つように描きました。
屋根の緑色を少し強めにして、周りは茶系で揃えて。
ここでは煙突はありませんが映像では煙突を加えています。





クロとシロが座っている輪の先は美術設定では下向きだけど、完成では上向きになってます。このカットはかっこよかった。カゲがのびるのも良かったです。









この道路や線路を走る
電車と自動車はCGで
作りました。ここに
ある看板も動いています。





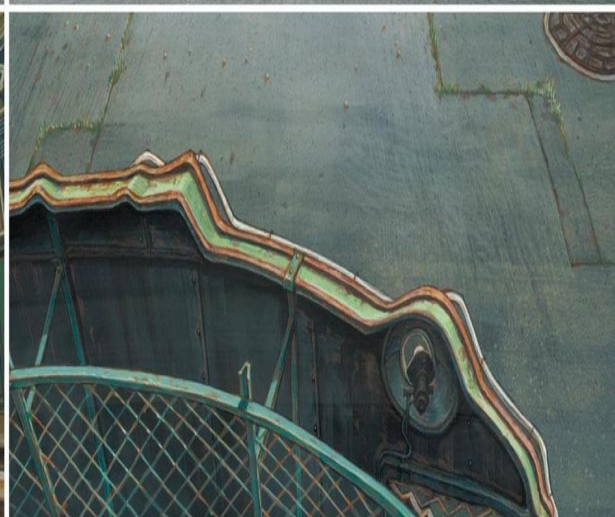
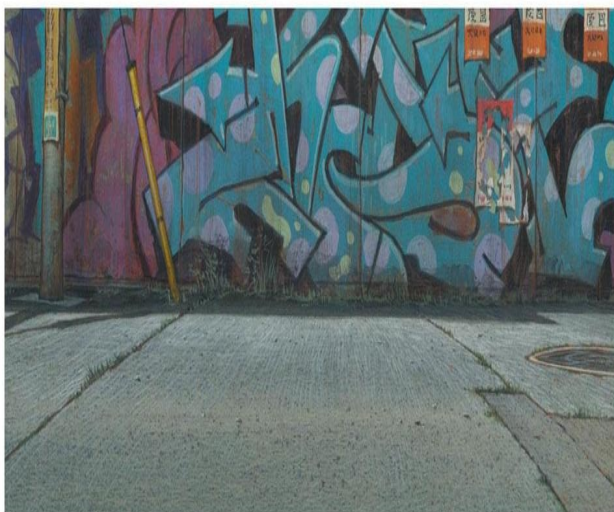






監督のマイクの注文で壁にラクガキを入れました。そういう資料本を買ってきてもらって。

西見さんが持ってきた秘宝館の本を借りて描いたものです。スリランカに入口がライオンになっている店があるので参考にしました。内部は映画に登場しないので、外にいろいろ置いてみました。例えば『エースコック』じゃなくて『控えコック』などの小ネタも入れて



松本大洋さんの原作で出てくる象の置物を意識して入れました。





秘宝館の壁です。これは中国のおもちゃのパッケージとスリランカの魚屋の看板を組み合わせて作ってみました。





けっこうしっかり描いてるんですけど、本編では一瞬しか見えません。クロとシロが電車から飛び下りるシーンの背景です。





これはポスター用に描いたもので、本編で使う予定はありませんでした。
本編でこれの前に使う予定だった絵のレイアウトがセリフと合ってなかったんで、
この絵に変えてもらったんです。
「こんな街、燃えちゃえば良い」というシーンです。
そのセリフのためには街が一瞥出来る方が良かったので。



これも美術でしかあり得ないような光景だね。実写では出来ない。構図として車が入ってたけど、看板だけのほうがインパクトがあるのでカットしてもらいました。

044

レイアウトでは電柱のみで寂しかったので、アドバルーンや風船など色んなものを見ました。

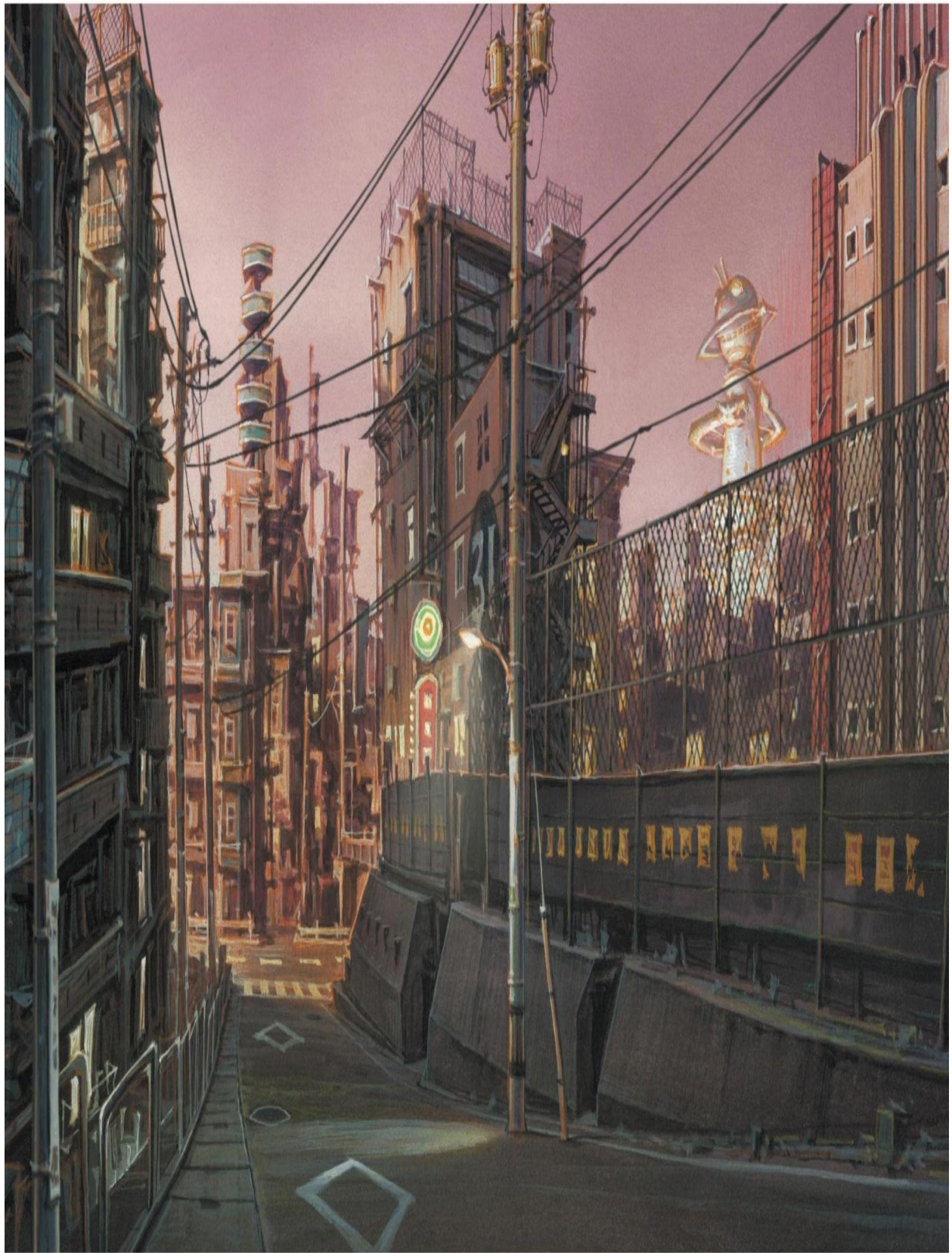


デパートの上から飛び降りるシーンです。クロが『この街が地獄なのさ』と言うところ。雲の色が変わります。





この絵は凄く好きです。子供の城が出来た直後の景色ですね。右奥のほうに見えてます。音楽やセリフが全て合っていて気に入っています。



子供の城に続く商店街。提灯をたくさん入れてアジアっぽくしています。ここは飯井さんに描いてもらいました。





暗い街並みの向こうに子供の城が見えている。これも好きです。飲み屋の店先にも子供の城のポスターが貼ってあります。





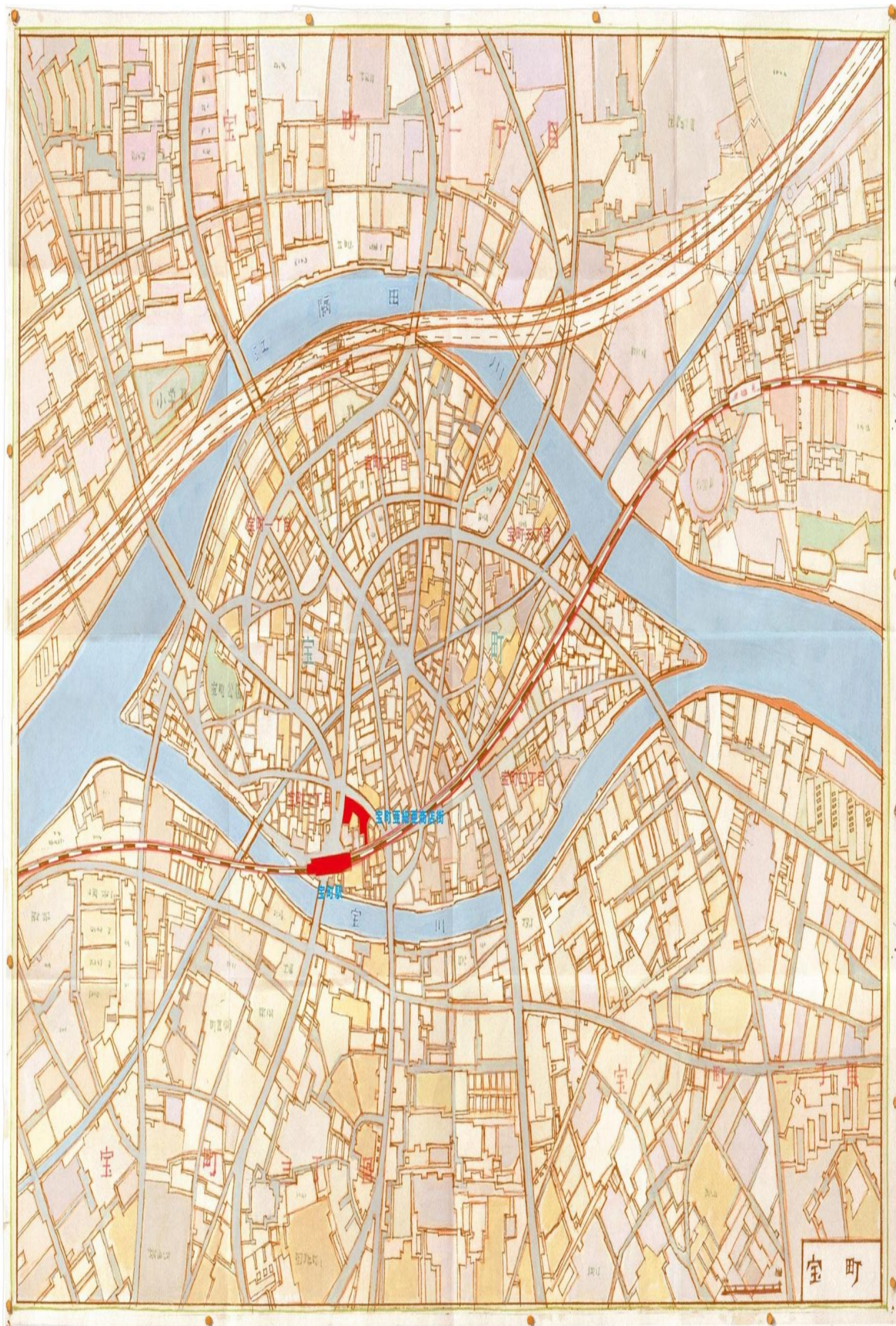
遊園地の屋上です。乗り物や鉄骨のサビの感じが良かった。金網の下のコンクリートにあるサビも濃く良いですね。阪井さんに描いてもらいました。





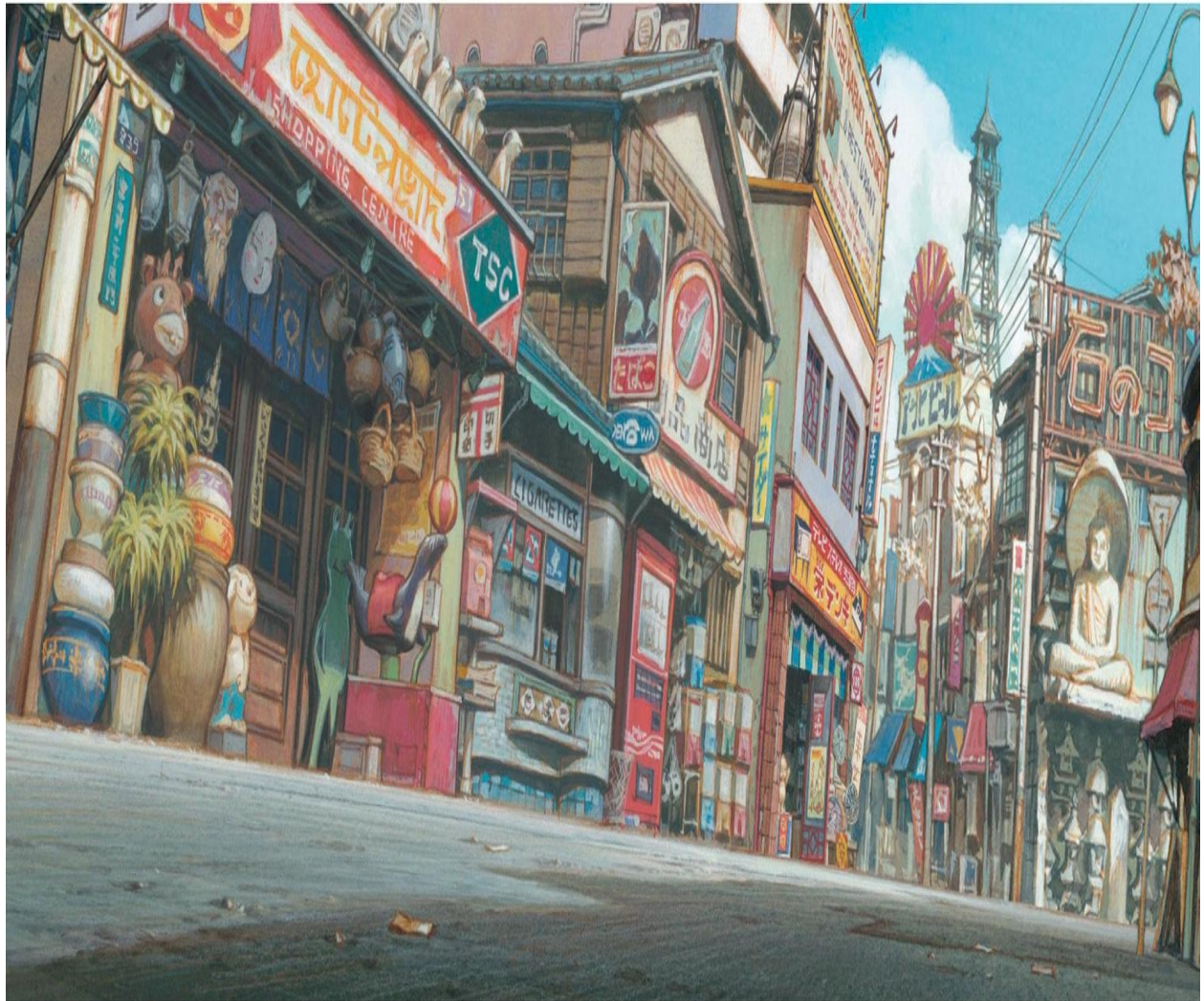
宝町亜細亜商店街

宝町駅



宝町亜細亜商店街



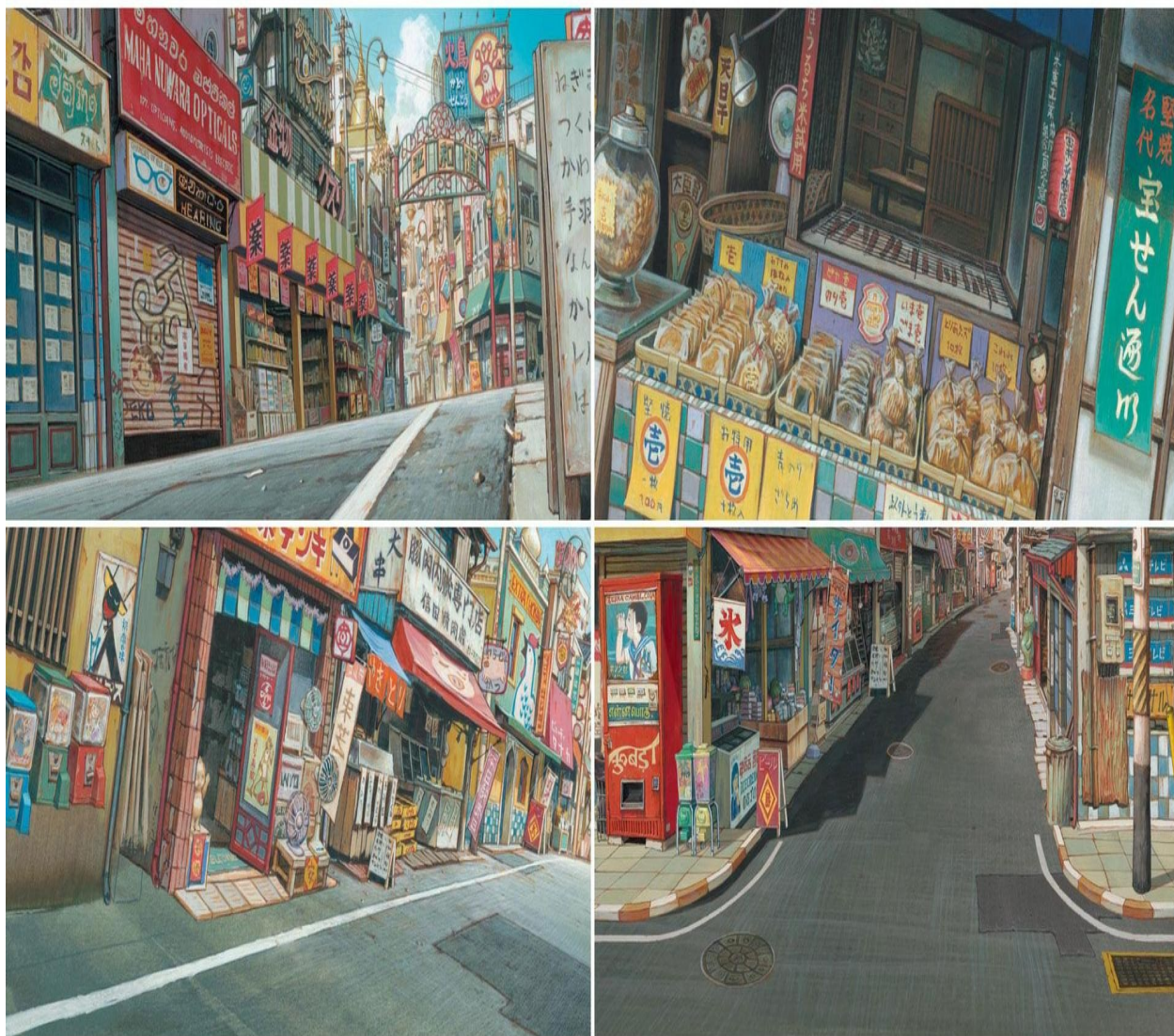


ここはクロが双眼鏡で街を見るときに登場する商店街です。今野さんが描きました。ちなみに今野さんの家が石屋さんなので、右奥の仏像が置いてある店はコンノヤという石屋さんです。

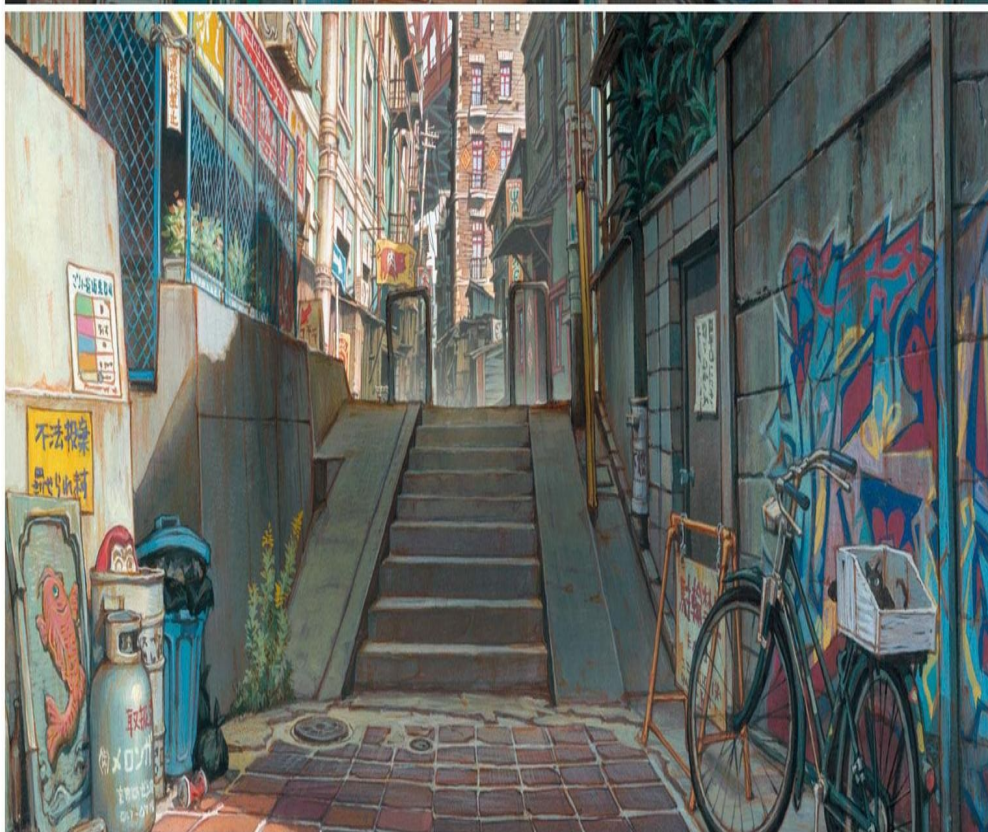
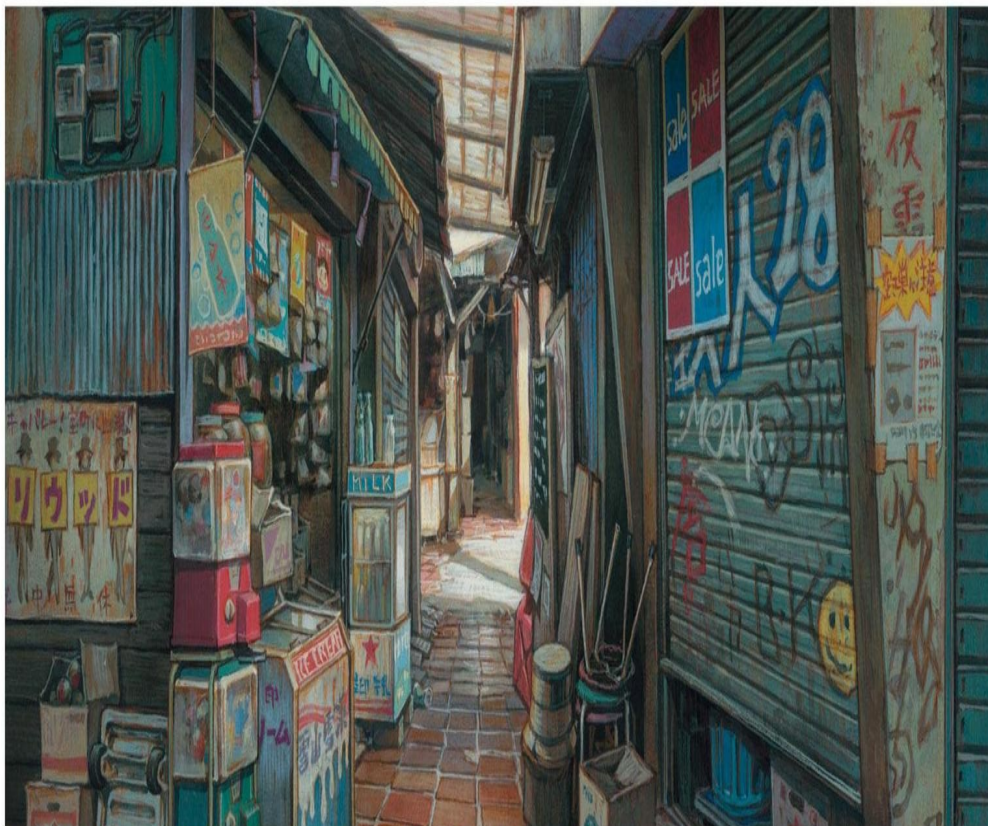








東京の下北沢の駅付近
をモデルにした店先で
す。ごちゃごちゃして
ます。監督のマイクが
写真を撮っていて見せ
てもらいました。

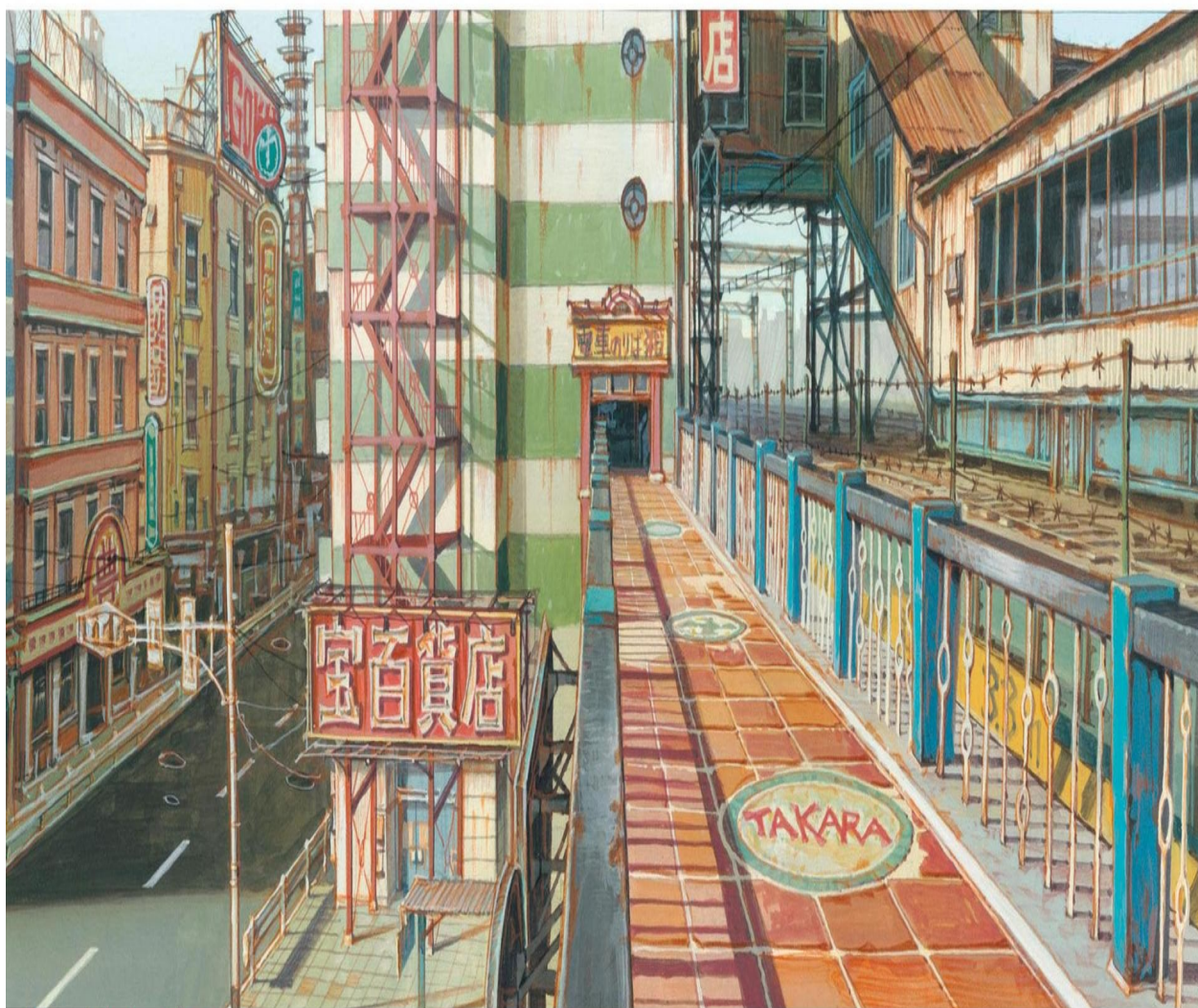




踏切から市場を見た風景です。今野さんが描いています。扉に落書きを入れてもらったりして。

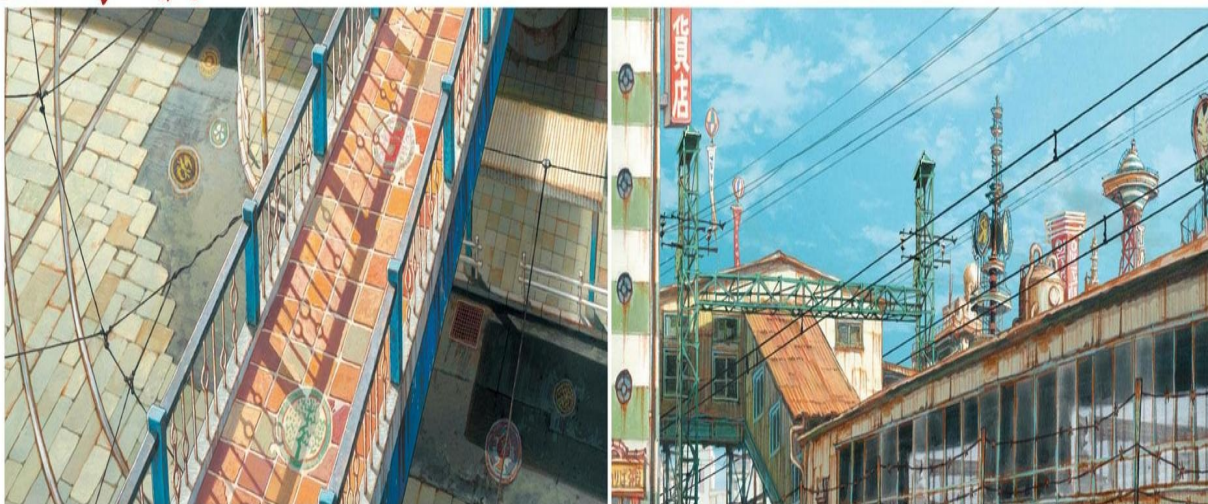


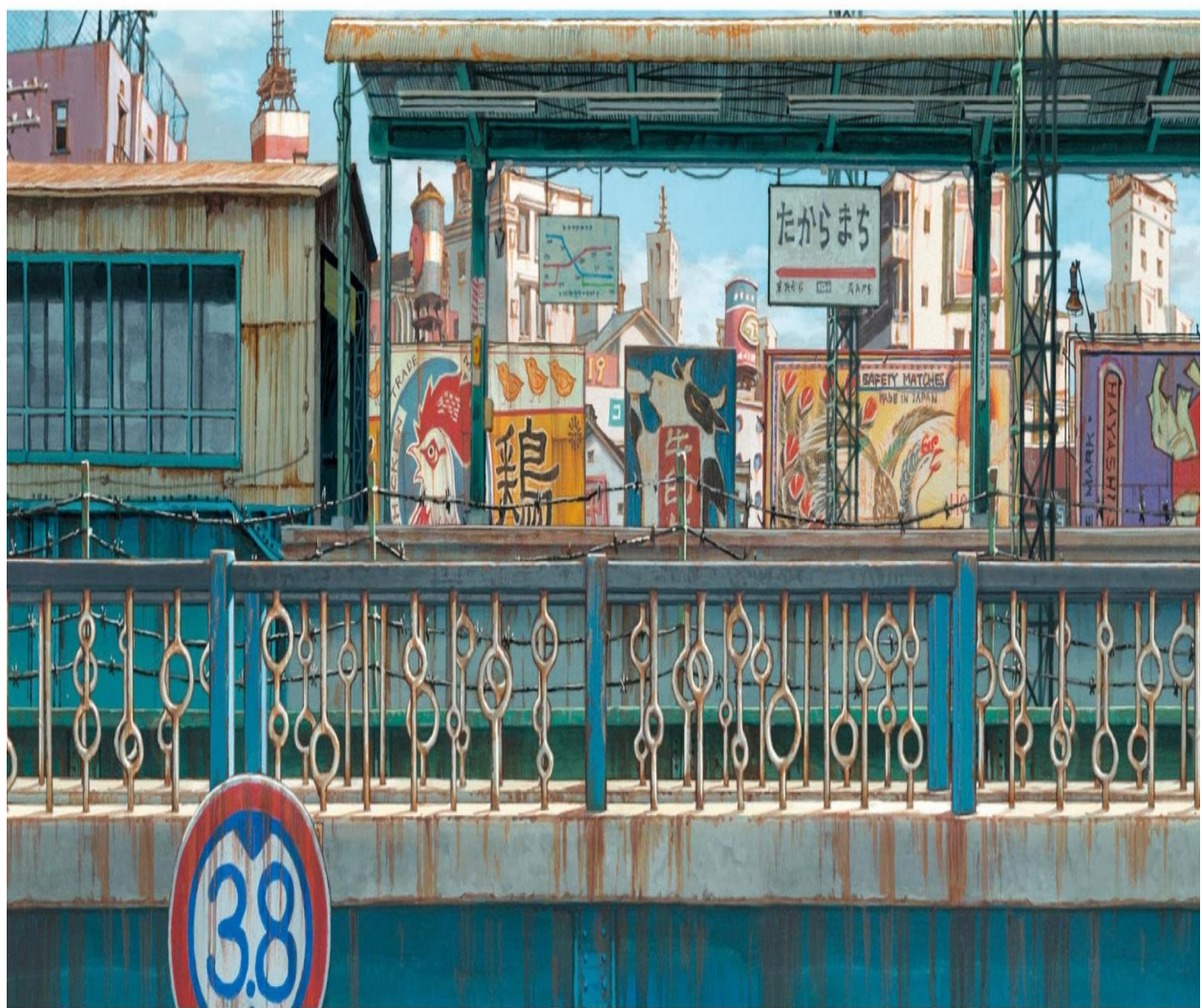




宝町駅

白石さんが初期に描いたところです。色を入れ込むことにすごく悩んでいましたが良いシーンになったと思います。







宝町の駅はジブリの方が描いてくれました。レトロっぽい駅を意識しています。



ハットトリック時計塔

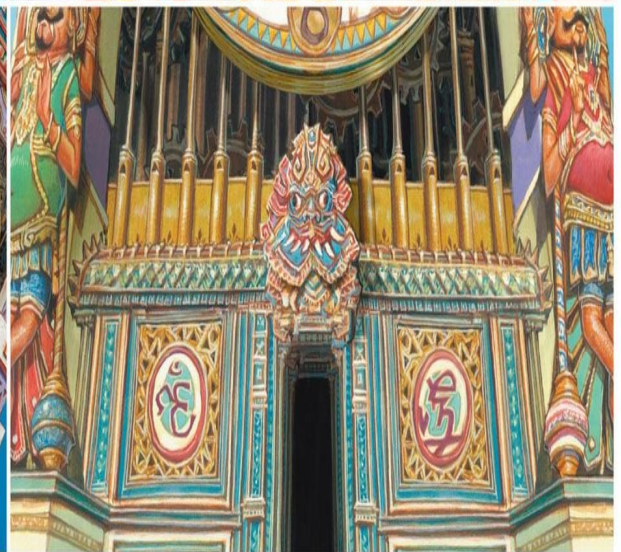




ハットトリック時計塔

クロが双眼鏡を覗いて見える時計塔です。
極彩色に仕上げました。監督のマイクが買っ
てきた資料などから、とにかく色んな要素を
ぶちこんで描いたんです。インド、スラン
カの寺院とか、原作からも牛頭や骸骨を取り
入れて。ともかく面白く、『HATRICK』と
いう名前を付けました。





床にイスラム風にアラビア語を入れました。塔はアップにすると汚れていますが、雨ざらしの塔なのでサビてる感じがです。





このガネーシャは動くので、鼻や手などはパーツ分けをしています。



子宝湯





子宝湯





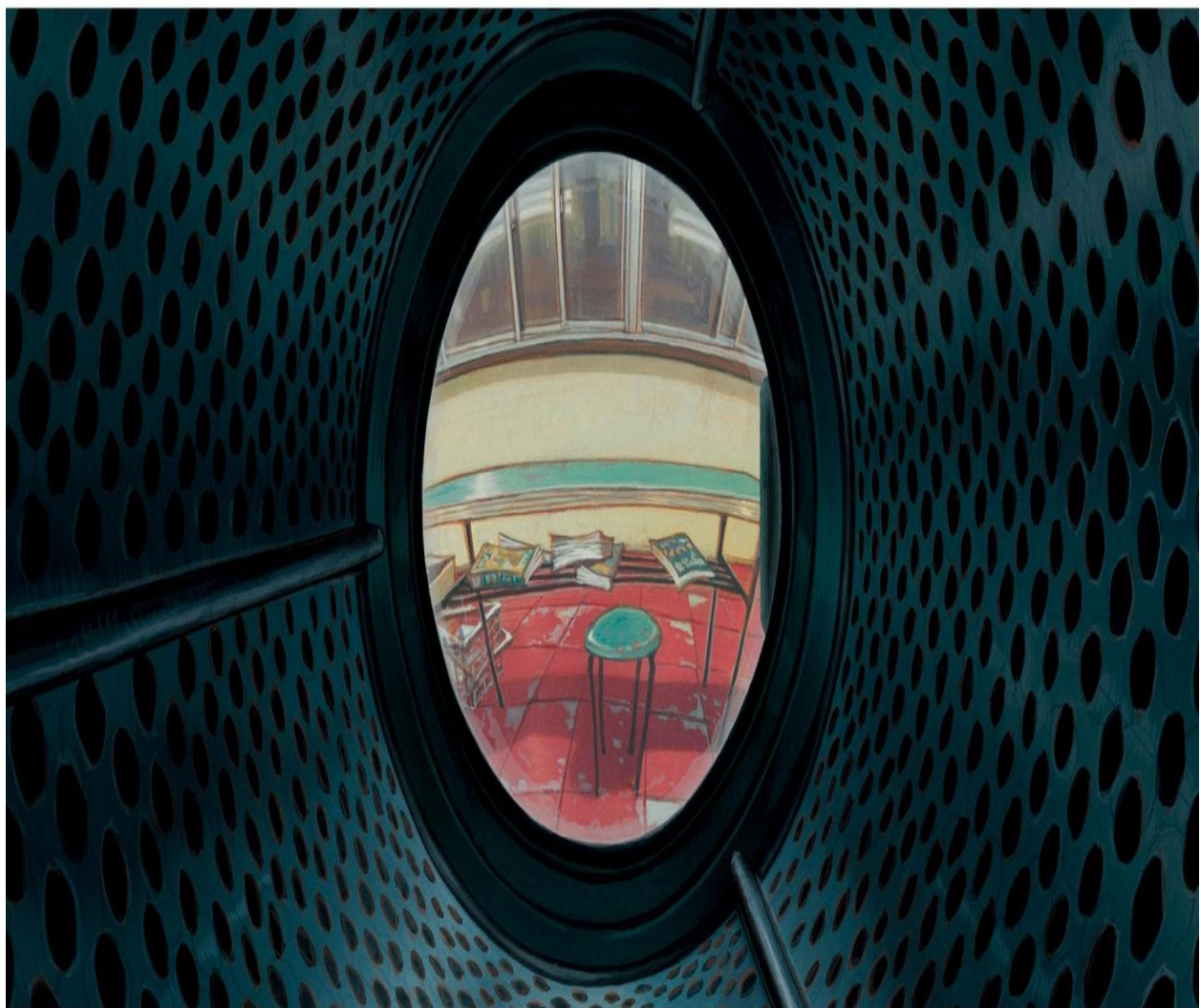
079





銭湯の中は今野さんが最初に描いた美術です。タイルが良いですね。お風呂っぽい色がよく出てます。





監督のマイクの希望でコインランドリーには黄色い乾燥機を置きました。
洗濯機に描いてる文字は、サンスクリット語で『1』、『2』の意味です。



この飲み屋は汚い感じにしたかったんですが、なかなか汚れた感じに見えなくて、ハエとり紙を天井から吊してます。映画ではCGでハエが飛んでいます。

シロクロハウス



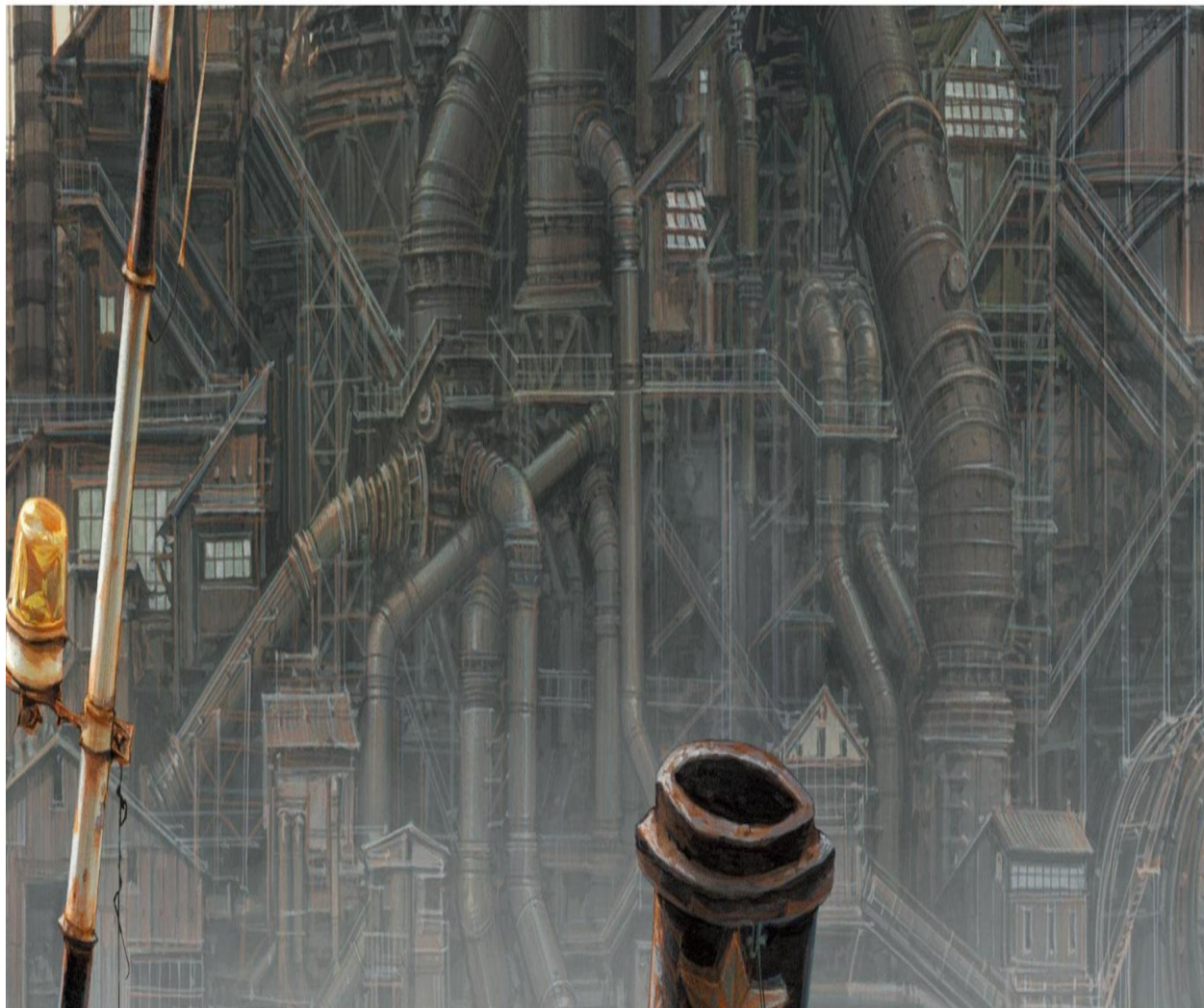
シロクロハウス

クロとシロが住んでいる車です。車にあたる光の筋は、高架のスリットから漏れた光。この隙間で雨の時、月明かりや日中などの光を表現しています。







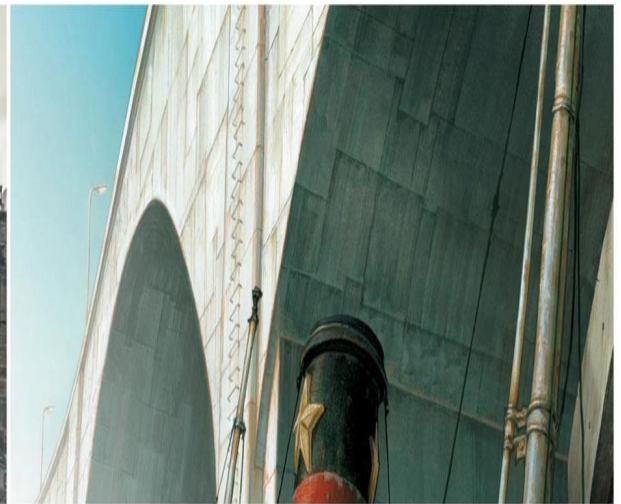
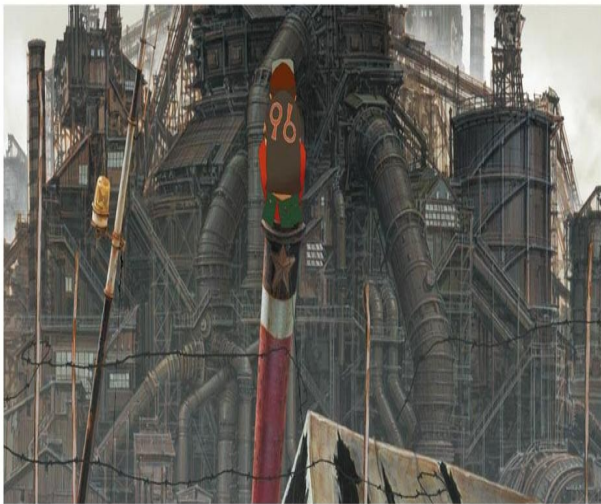


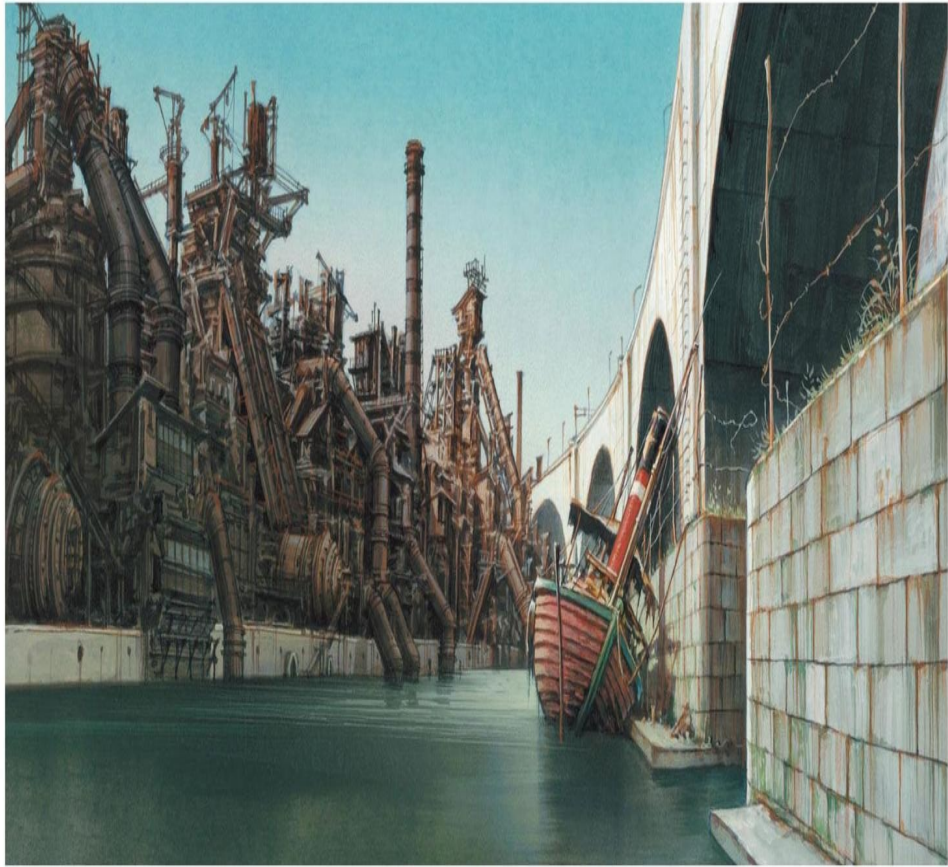
画面全部が工場の姿で埋まっているというのがカッコ良いと思って、こう描きました。クロが闇の世界を眺めている感じに。

最初にイタチの声が聞こえるのもここですね。飲み込まれそうになる感じが良いよね。



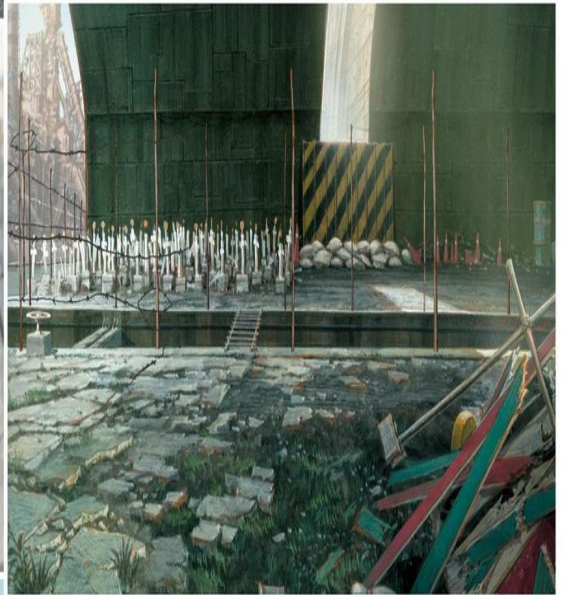
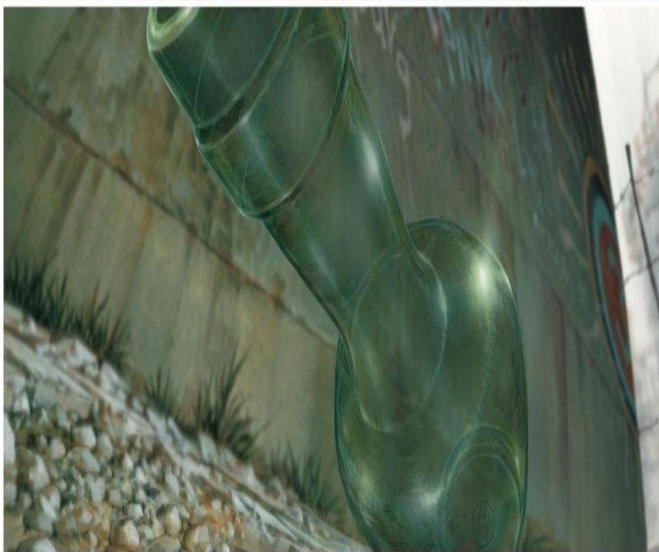
090





091



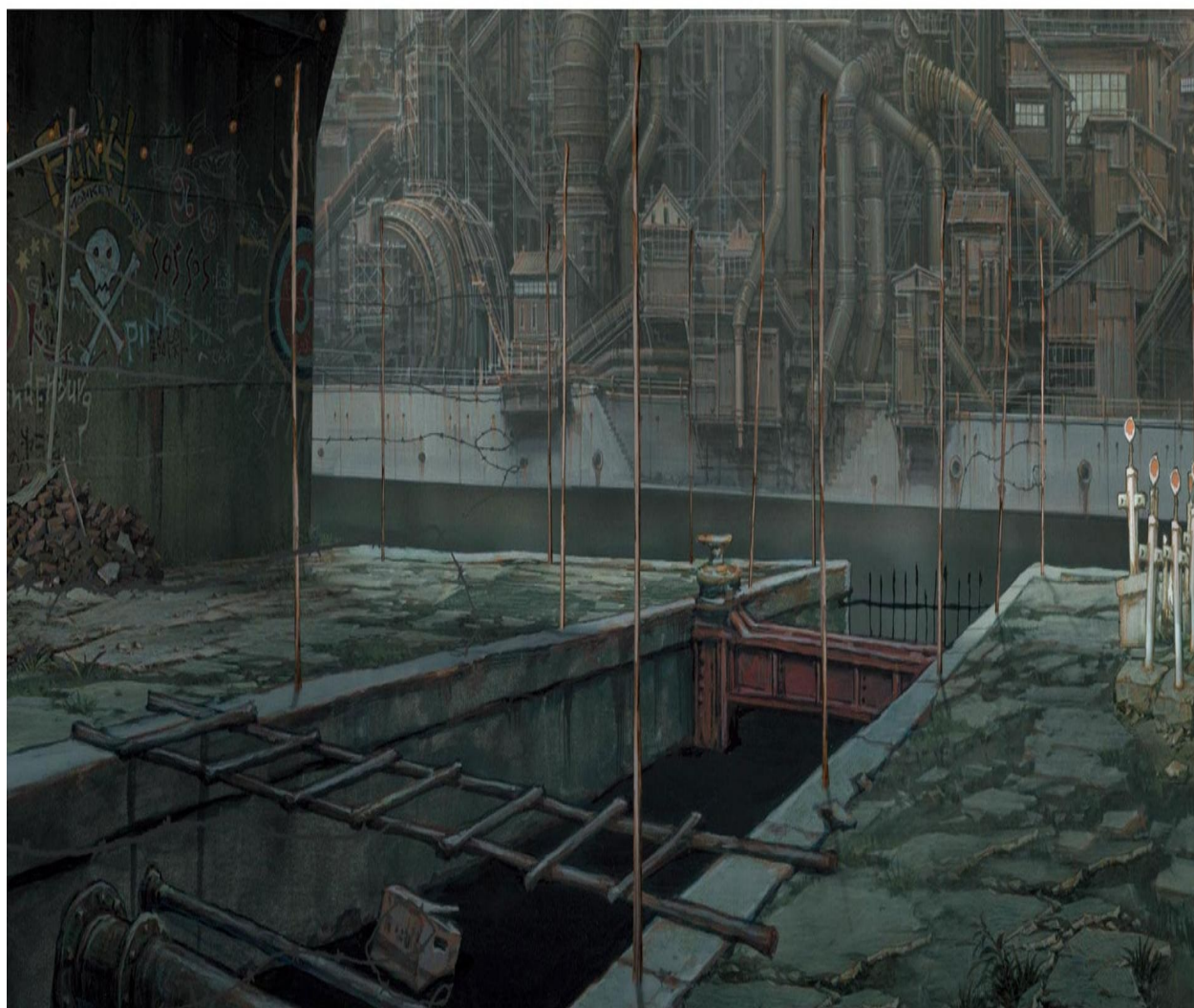


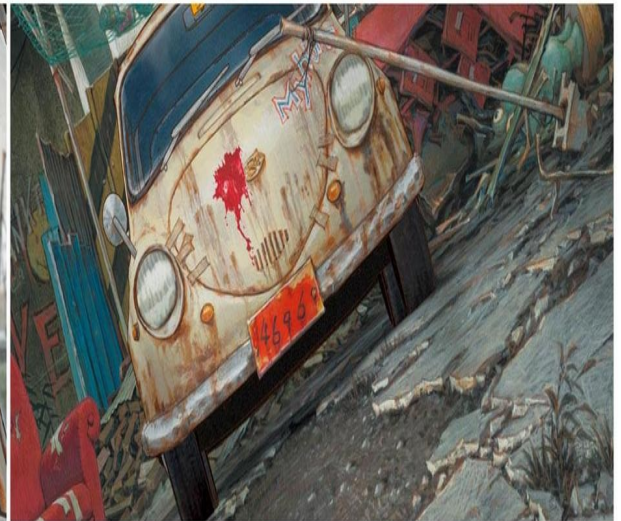


093





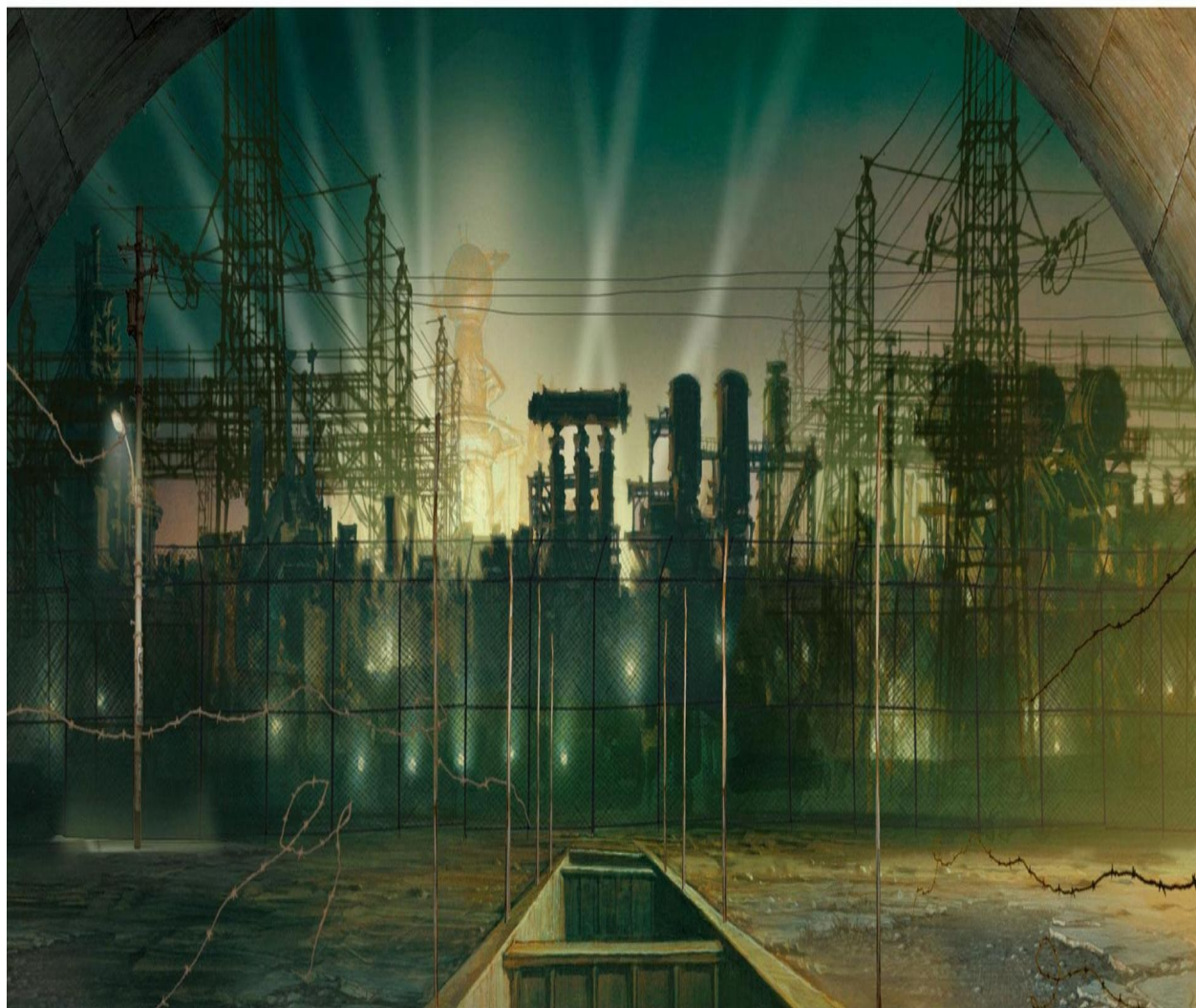




シロが刺されて戻って来るところですね。このガラスの汚れ具合がけっこう好きです







大精神会事務所

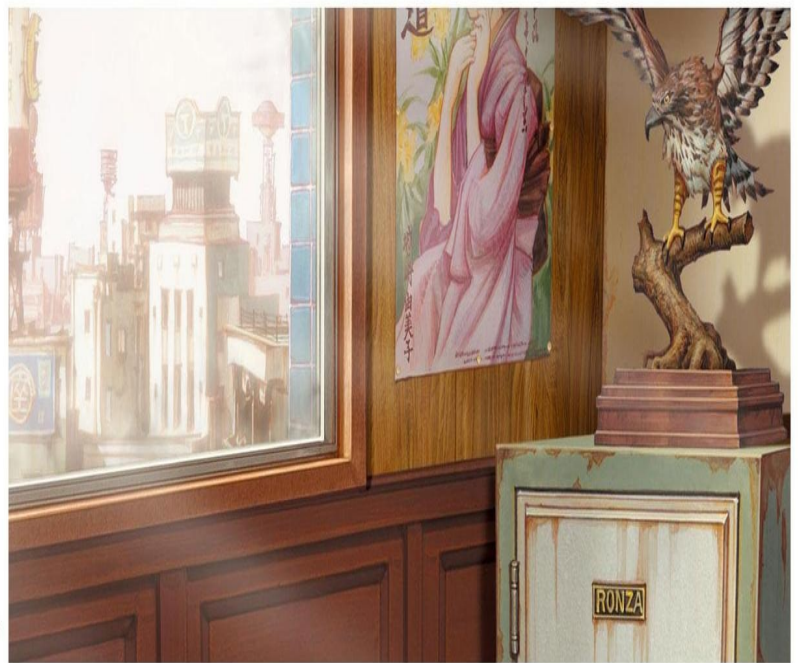
第4上戸下アパートメント

法螺の穴

居酒屋「OASIS」

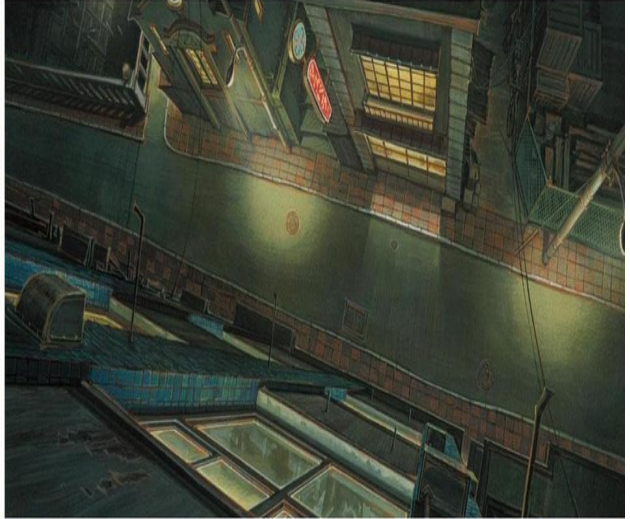
河岸セメント工場





大精神会事務所











ヤクザの事務所は久保さんが初期の頃にレイアウトを全部あげてくれたので、中村さんに担当してもらい、パーツに分けて描いた各部を貼り込んで仕上げています。





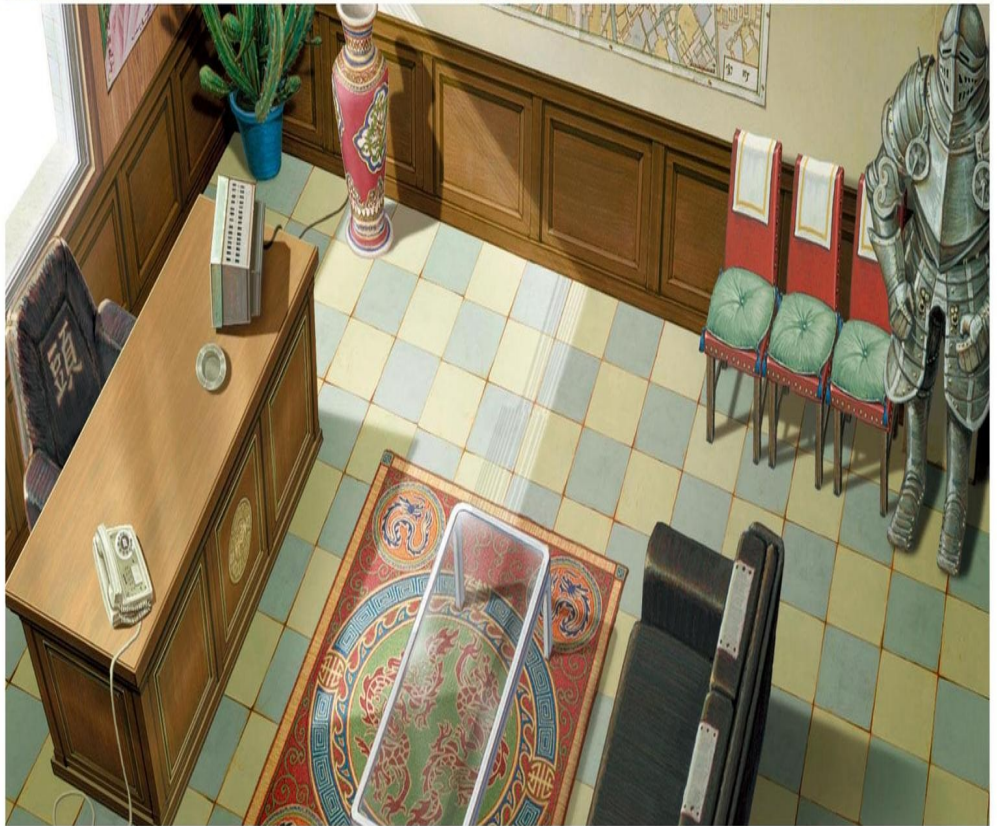


ここも、中村さんの担当です。『男の悶々』は、入れ墨を意味する『もんもん』のつもりで伝えたんですが、『悶々』になってました(笑)。





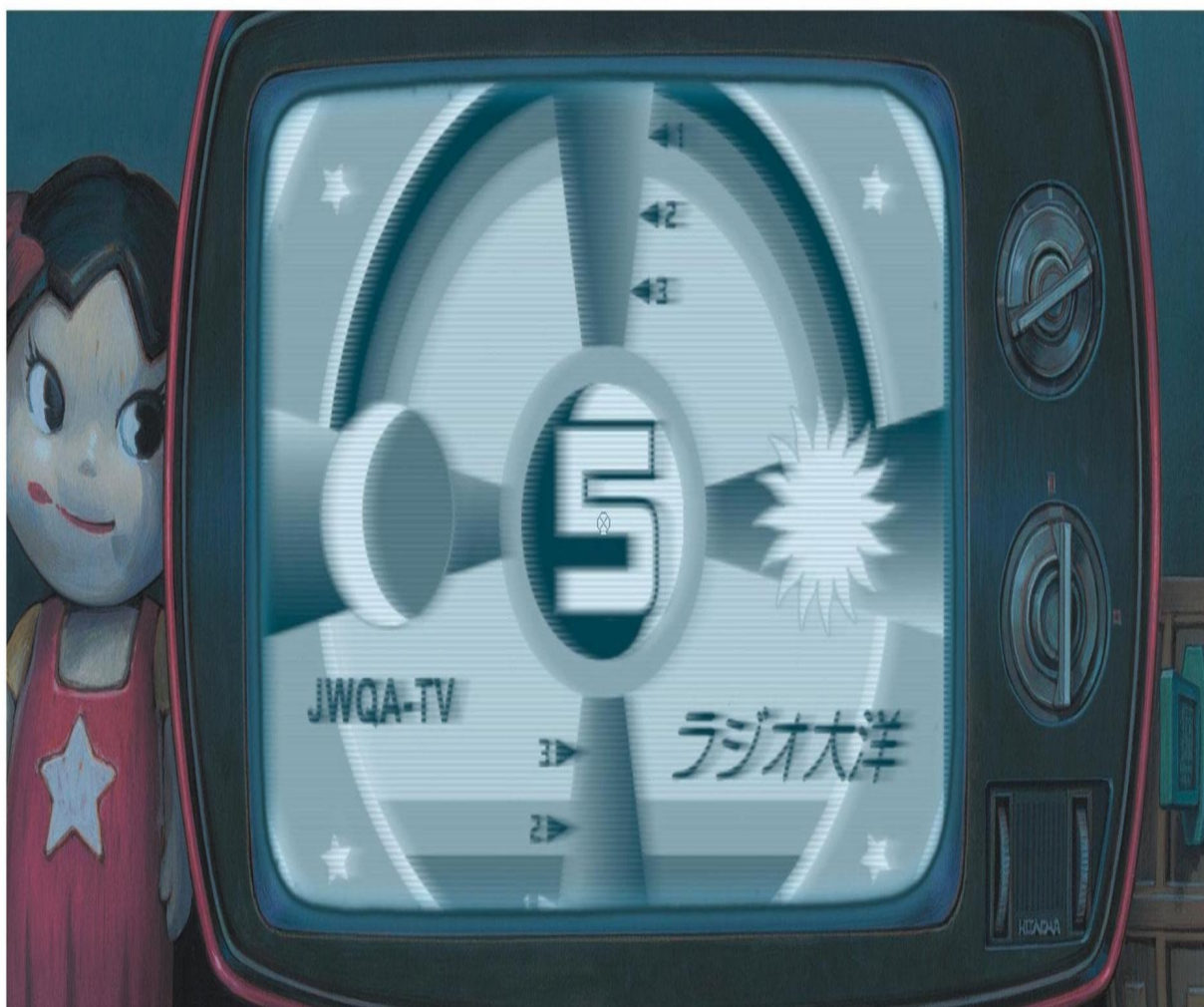
111





ここも申村さんの担当です。ヤクザの木村たちにアパッチの一人が呼ばれて耳を切られる廃墟です。





第4上戸下アパートメント











赤ちゃんの服が吊されています。彼女は洋服を
してる裏設定があるので、今野さんが生ま
れてくる子供のために服を作ってるという雰
囲気を出してくれました。小物にもきちんと
理由を付けて入れています。



法螺の穴



阪井さんの担当。鈴木の隠れ家です。九龍城砦をイメージしました。





魚が吊されているのは香港の夜市で見たんです。自分で魚を選んで食べる店でした。

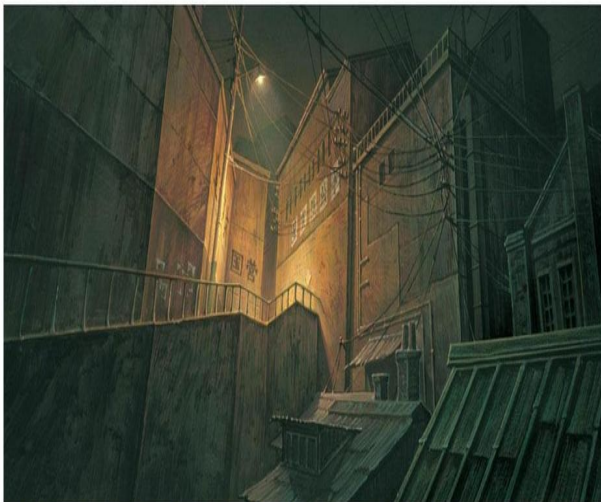
居酒屋「OASIS」





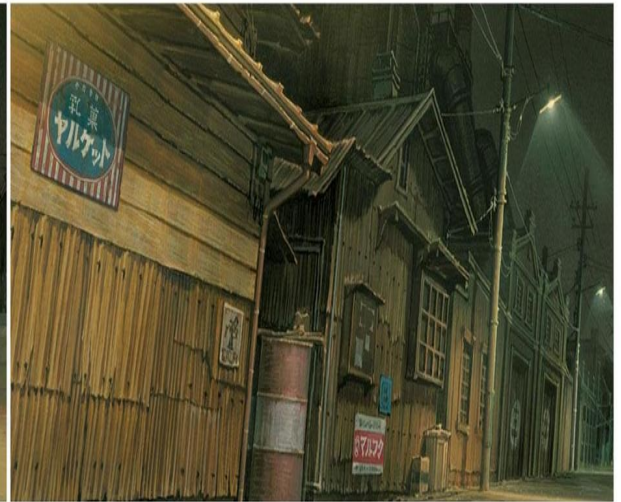
河岸セメント工場

鈴木が撃たれる場所は、最初からずっと中村さんの担当です。すごくカッコよく仕上がってます。レイアウトはプロダクションIGの塩谷さん。
中村さんもプロダクションIGで仕事をしていたのでコンビとして合うと思ったんです。





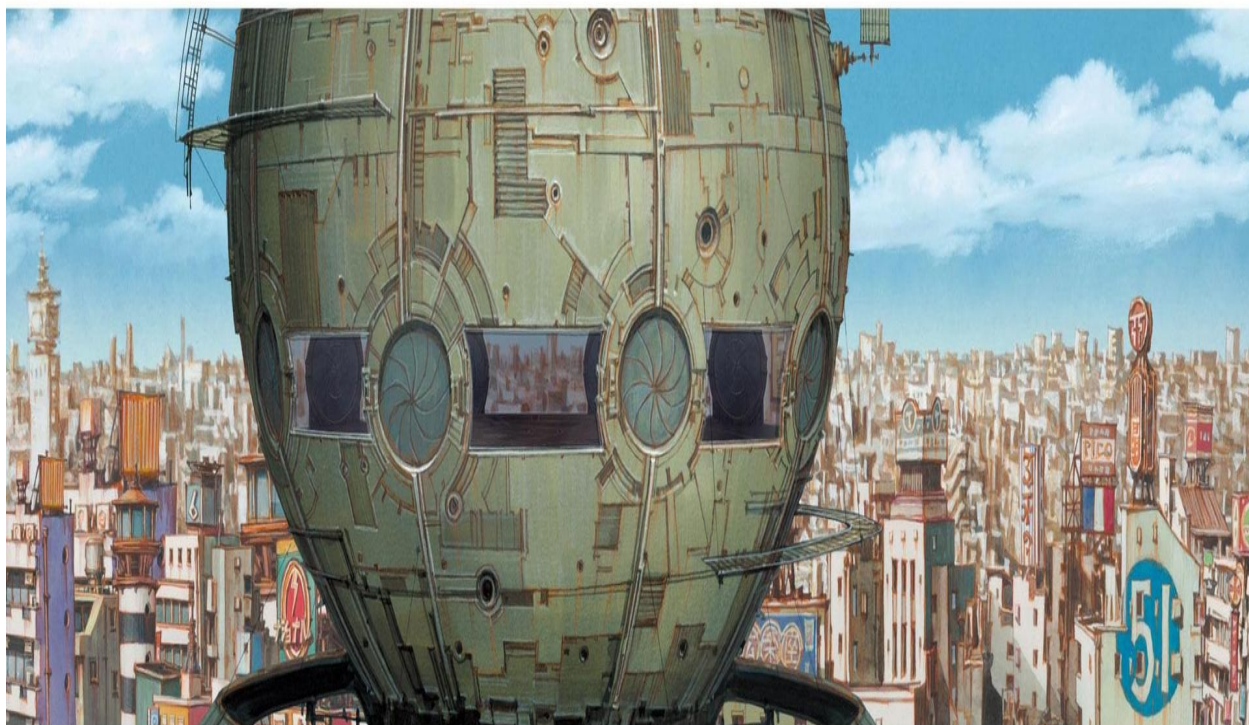




スネークアイズタワー

眼中

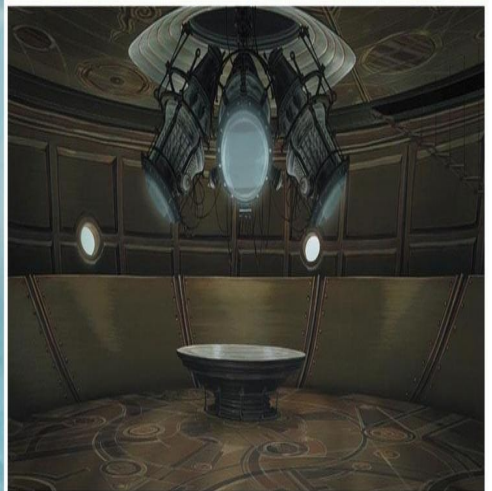


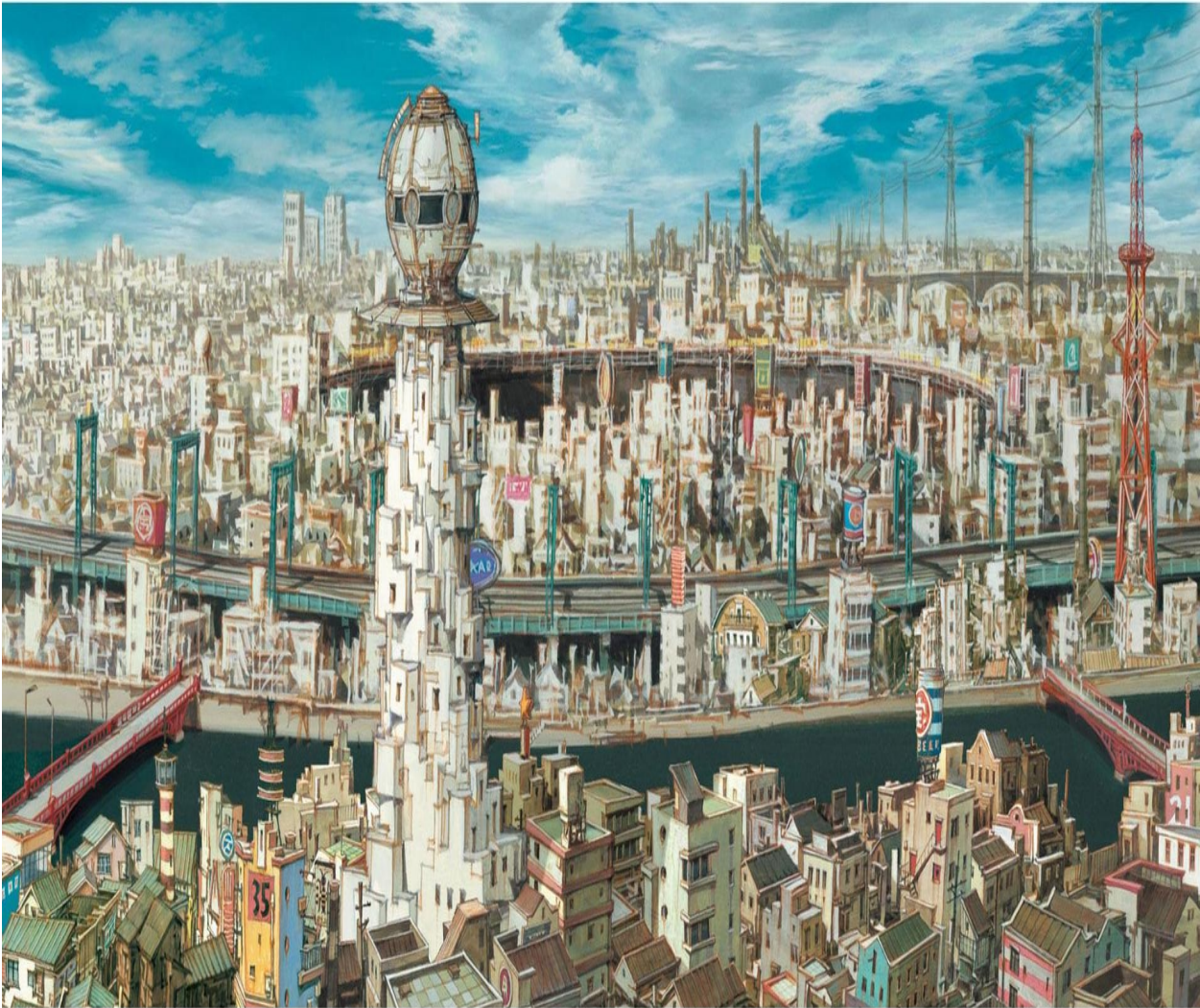


ヘビのビルは原作には無いので、こちらでアイデアを出して考えました。人工的だけどキラキラした未来感覚でも無いものを描きました。

質感が何かわからないビル。実際には作れないビルを建築するアーティストがいて、参考にしました。宇宙人みたいな連中が作るならこんなビルかな、と思います。

スネークアイズタワー









ここは床に力を入れました。星の配列をイメージしたもので、金属質の床です。





子供の城が向こうに見える光景です。子供の城を作る連中が使う事務所はどんなものだろうかと考えました。上に付いてるボールは宇宙船みたいに飛びそうかなと思ったり。
地球レベルではなく、宇宙レベルの考え方をしている感じ、というマイクのリクエストに答えて描きました。

眼中



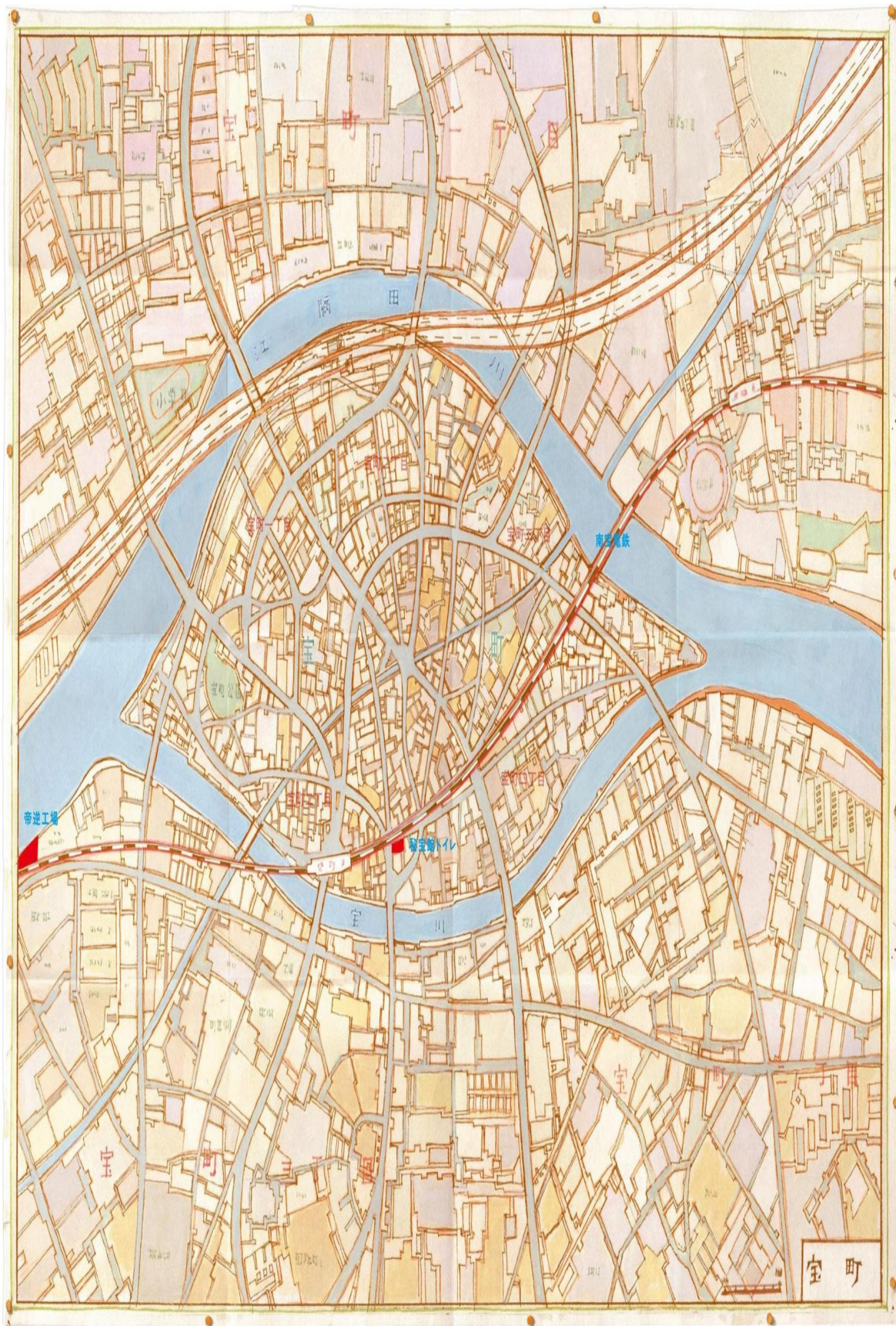
眼中（がんちゅう）という名前のバーです。森山大道さんの写真であるんですが、かつて新宿にこういう飲み屋がありまして、ここにいたら絶対落ち着かないですね。ここで酒を飲む木村の心情を表しています。目は10パターンくらい種類を出して、反転させたりしながら違いを出していました。



秘宝館トイレ

帝逆工場

南宝電鉄





トイレは汚く描いたんですが、もっと汚く見せるにはハエしか無いなと思って、映像ではハエを飛ばしてもらいました。『ウンコはハタチから』というラクガキは結構評判が良いです(笑)。

秘宝館トイレ



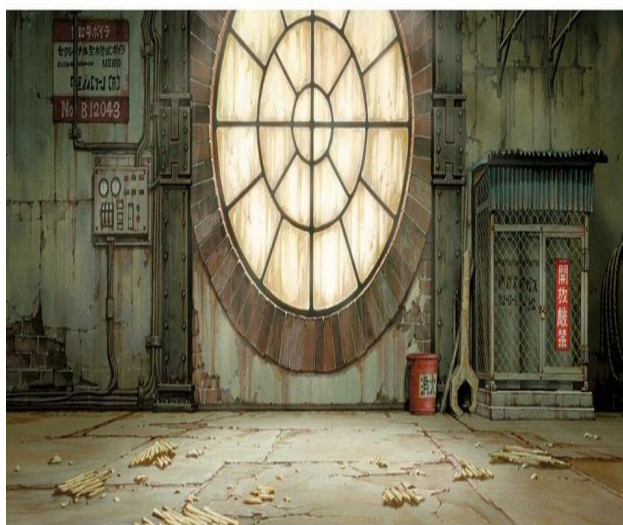
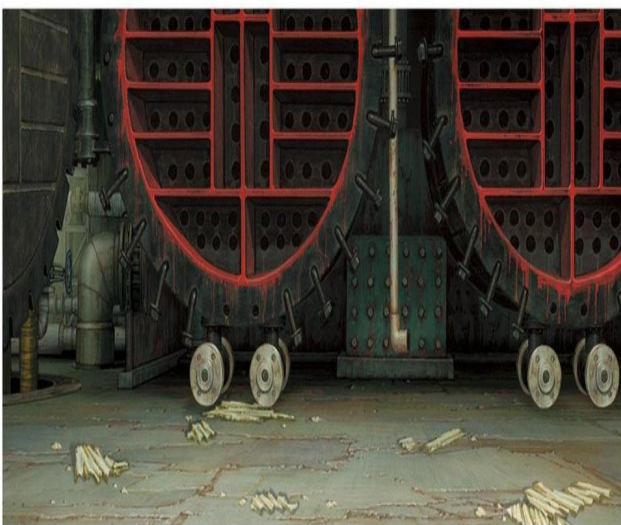


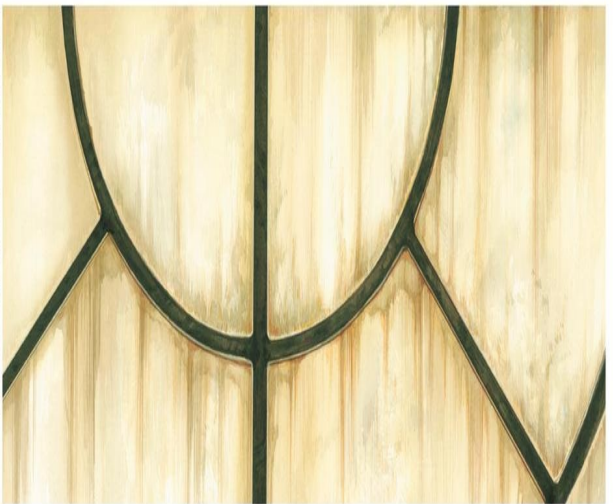
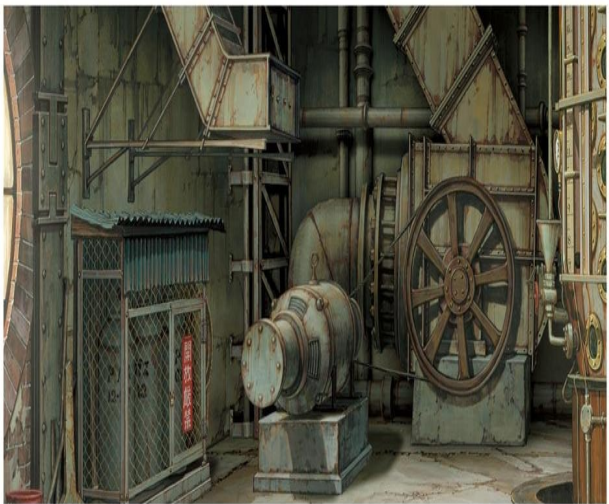
トイレの扉が赤で、中の緑色と対照的になるようにしました。

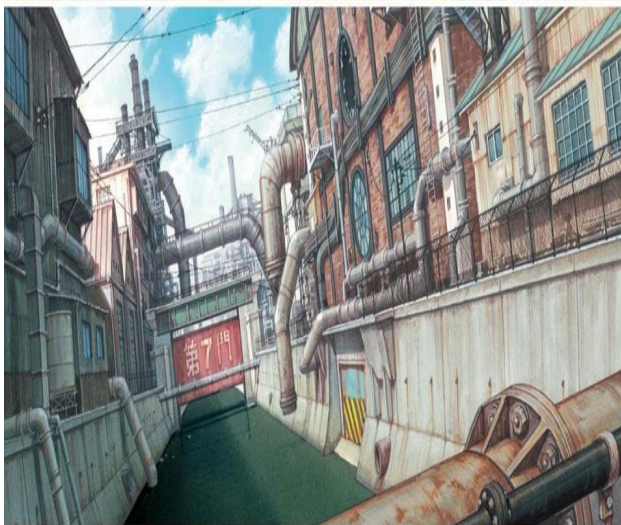


帝逆工場

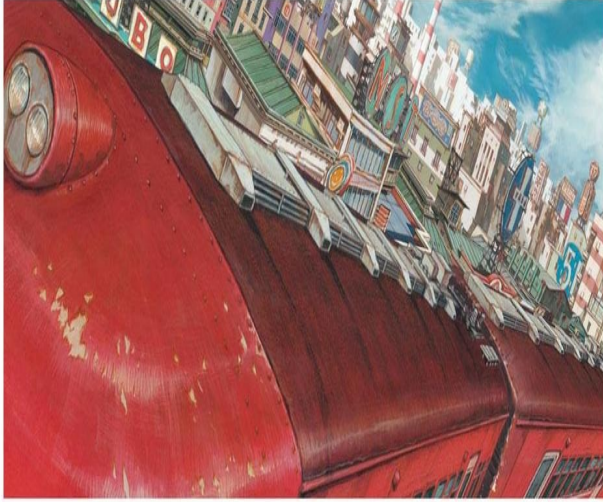






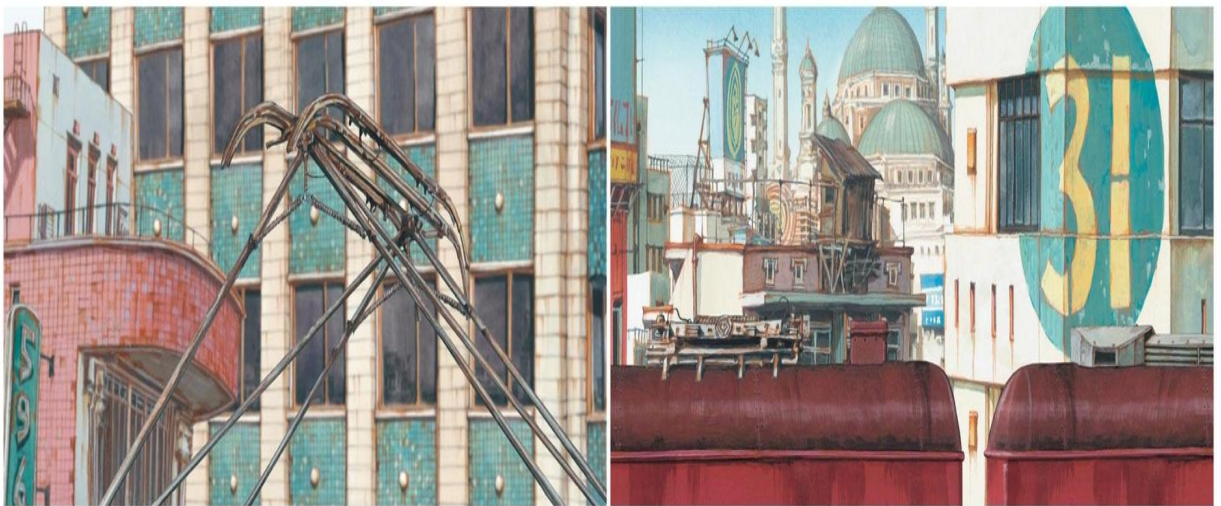


南宝電鉄





電車の移動中にモスクが見えています。映画の冒頭にモスクの背景が写りますが、何度か同じ建物があると、一つの街としてつながっているイメージが出るので入れてみました。



みみずく病院



みみずく病院

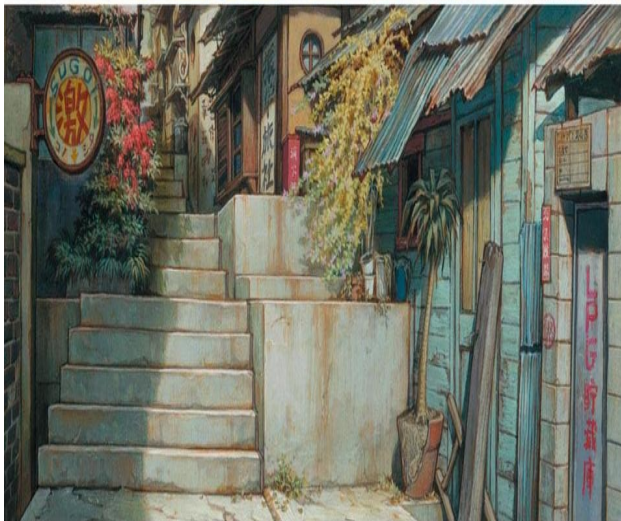


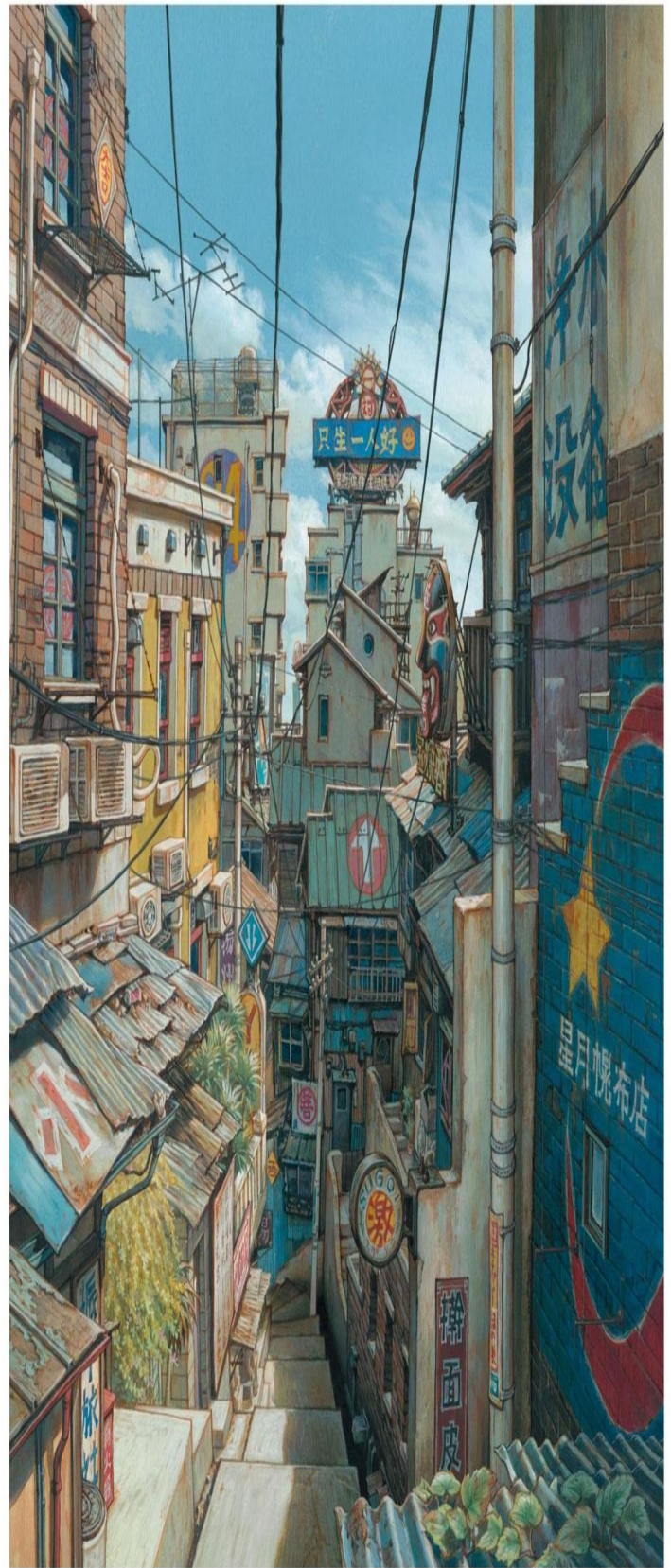


赤い病院の外観はジブリの人に描いてもらいました。内部の中国風の廊下は中村さん。病室の中は白石さんです。



病院付近の坂は今野さんの担当です。制作スタジオの裏に割れてる大きな鉢があったので、使いたいな、ということで描いています。

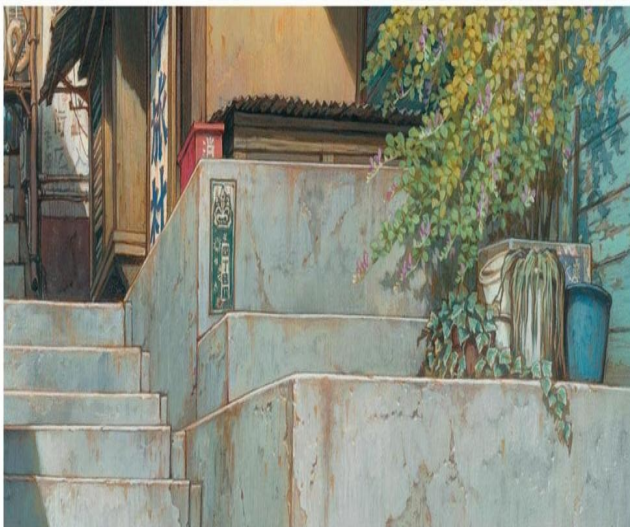






クロが気弱になって腰を下ろすシーンの背景です。

季節的には冬なので、植物がたくさんあるのは変なのですが、そこは演出と思って入れました。





今野さんはこういうシミや剥げをすごく良い感じに描かれます。



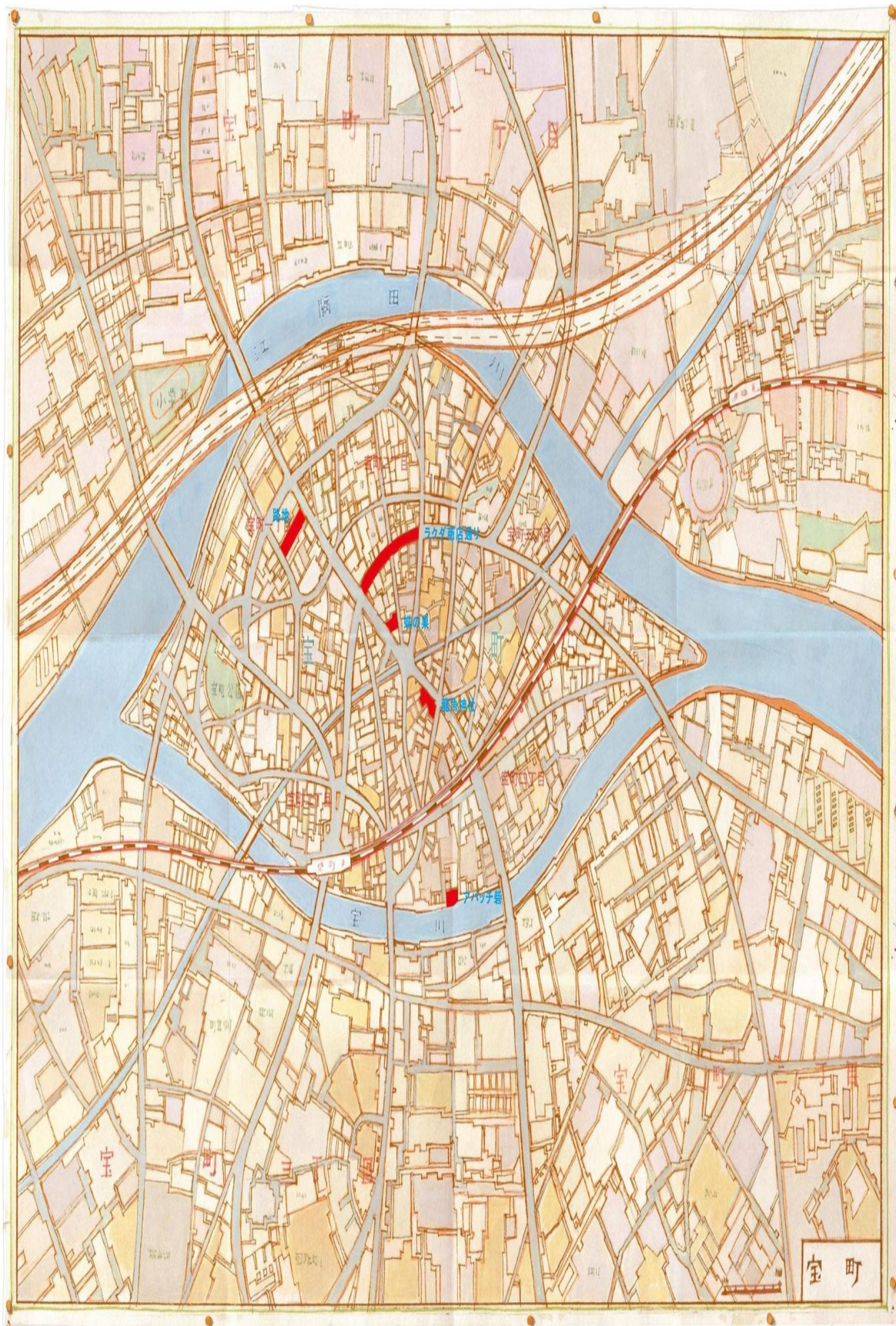


龍魚神社

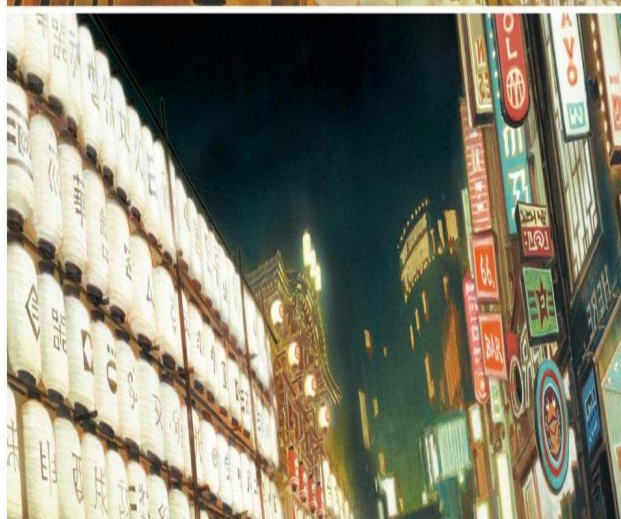
アパッチ砦

ラクダ商店通り

蝶の巣



龍魚神社



夜祭は僕が一人でやっていたときに描いたものです。雨が降りて提灯の光が反射している感じを描きました。

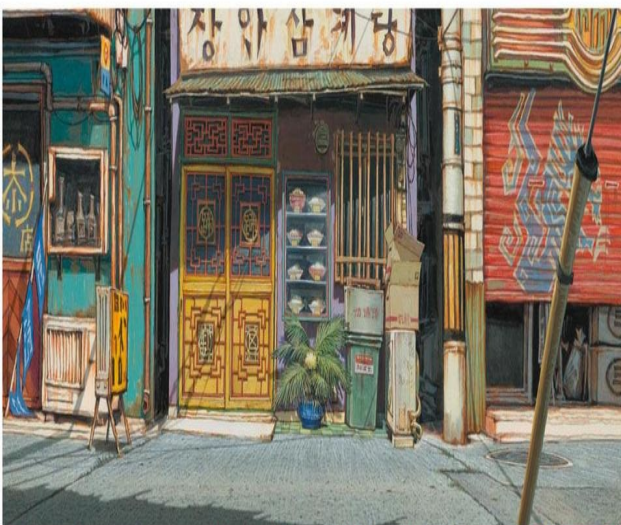


アパッチ砦



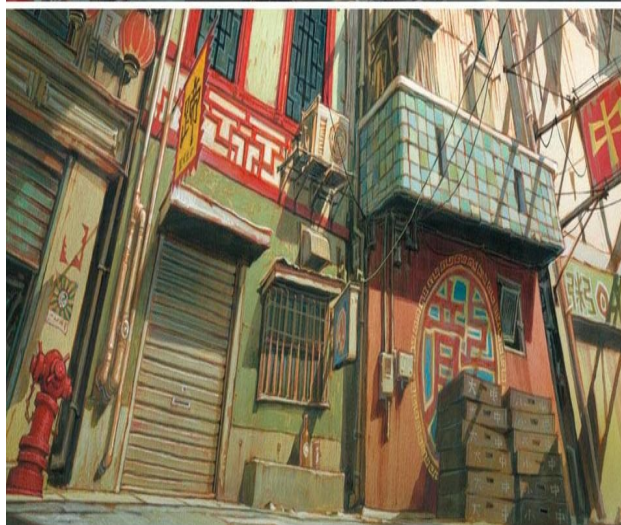
白石さんが担当したアパッチ砦。不良のアパッチ達がたむろっているところなので、たまり場みたいにしてもらいました。
自分達の名前を落書きで描いたり、家賃を払わないで住んでいるようなところです。





ラクダの自販機があるので、ラクダ商店街と呼んでいます。一枚の絵で描かず、自販機などはパーツ化されています。
風景を反転しても使えるようにシンメトリーを考えて、店先に描かれた文字も「産」など、左右対称のものを入れています。

ラクダ商店通り

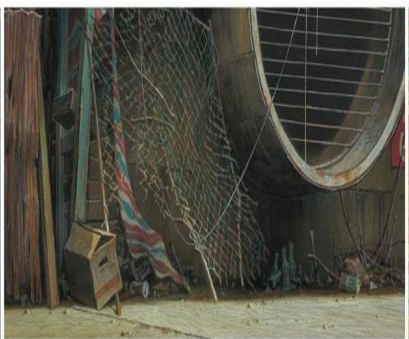


紫の看板に蒼(井)と描いてます。見えませんが僕は湯に変えて。もう蒼井優さんのキャスティングが決まっていたので。こういう風景は香港ばかり過ぎるので、看板の文字などで無国籍感を出しました。



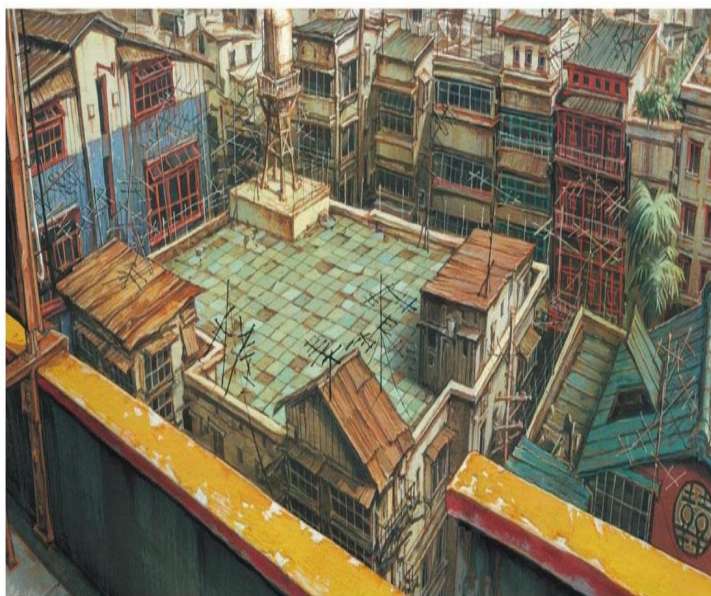


今野さんが描いた商店街です。キャラが走り抜けるので3D用の素材です。本にするために2Dで細み直したので少々、違和感があります。

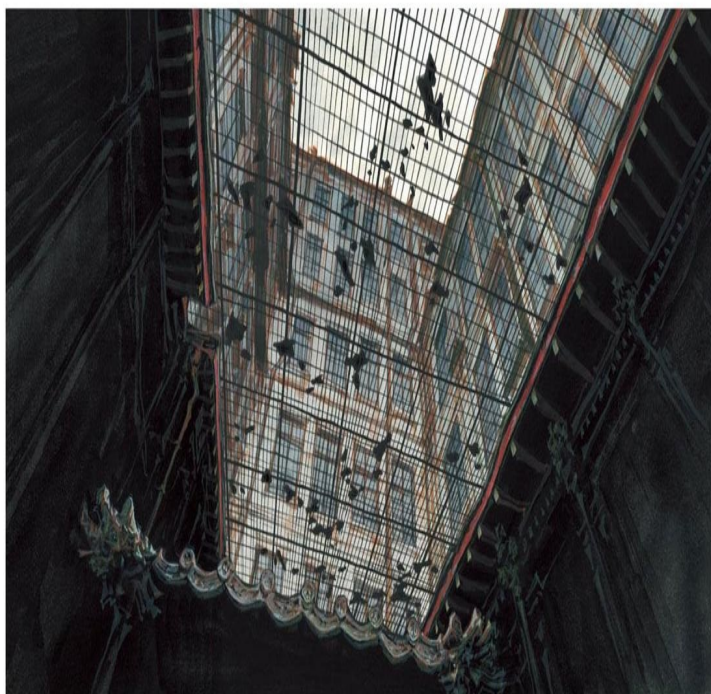




『嵐』という文字が右下の屋根に入っています。二宮さんのキャスティングが決まっていたので描きました。こういう遊びは全編に凝ってけっこう入っています。

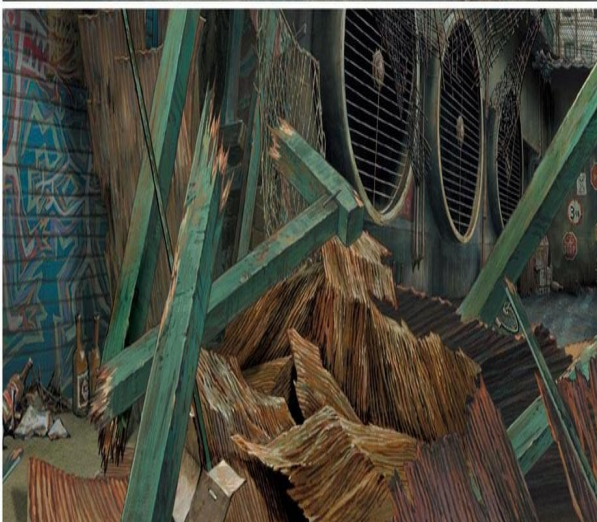
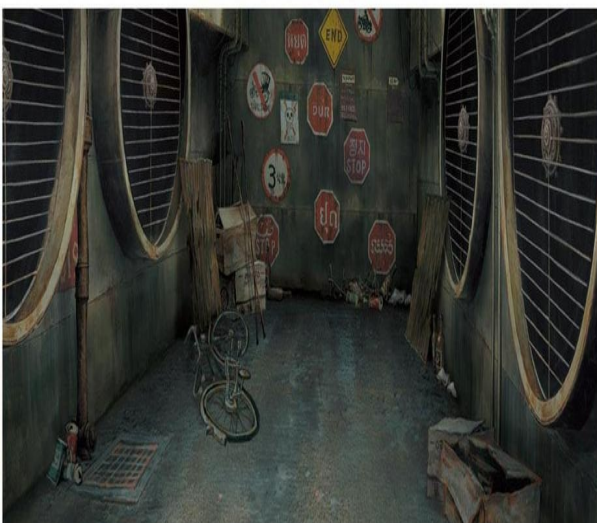
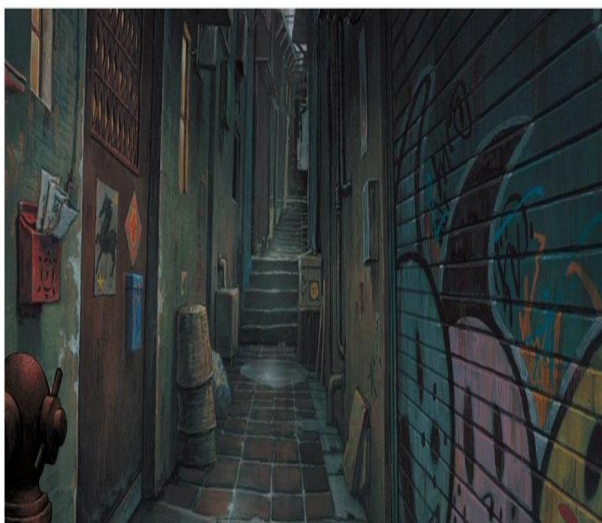


九龍城砦の屋上のイメージで、黄色い色などを入れてカラフルに。

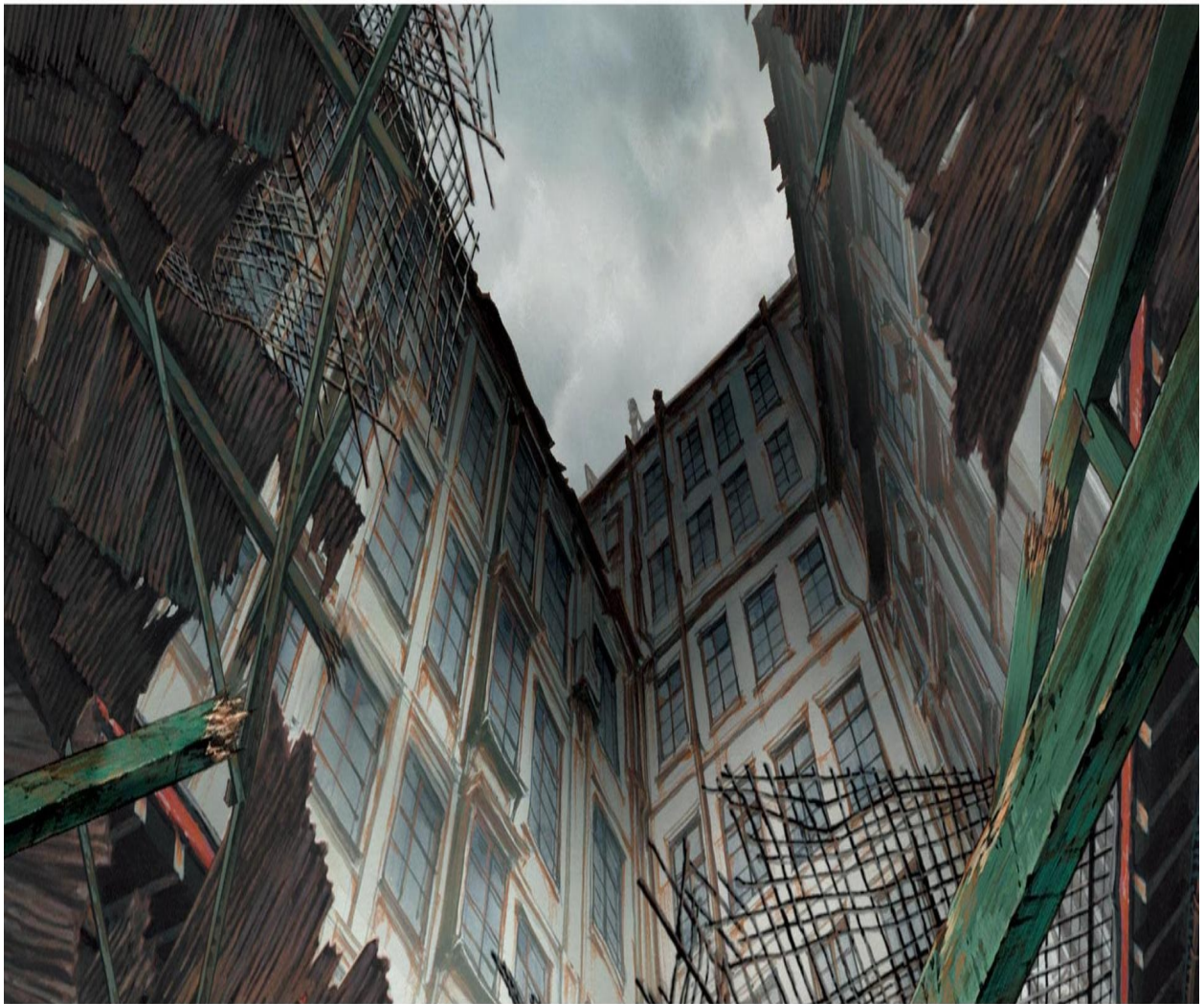


クロがシロの着替えを持っていくシーンです。ジブリの人が描いてくれて、すごく良い絵ですね。

監督のマイクが標識だらけの本を持っていて、それを色々使いました。ここはシロが追いつめられるシーンなので『止まれ』という意味の言葉が標識に書かれています。

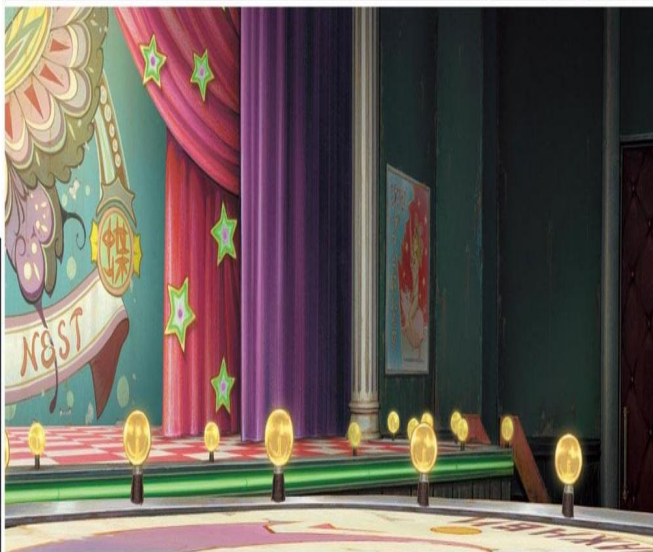


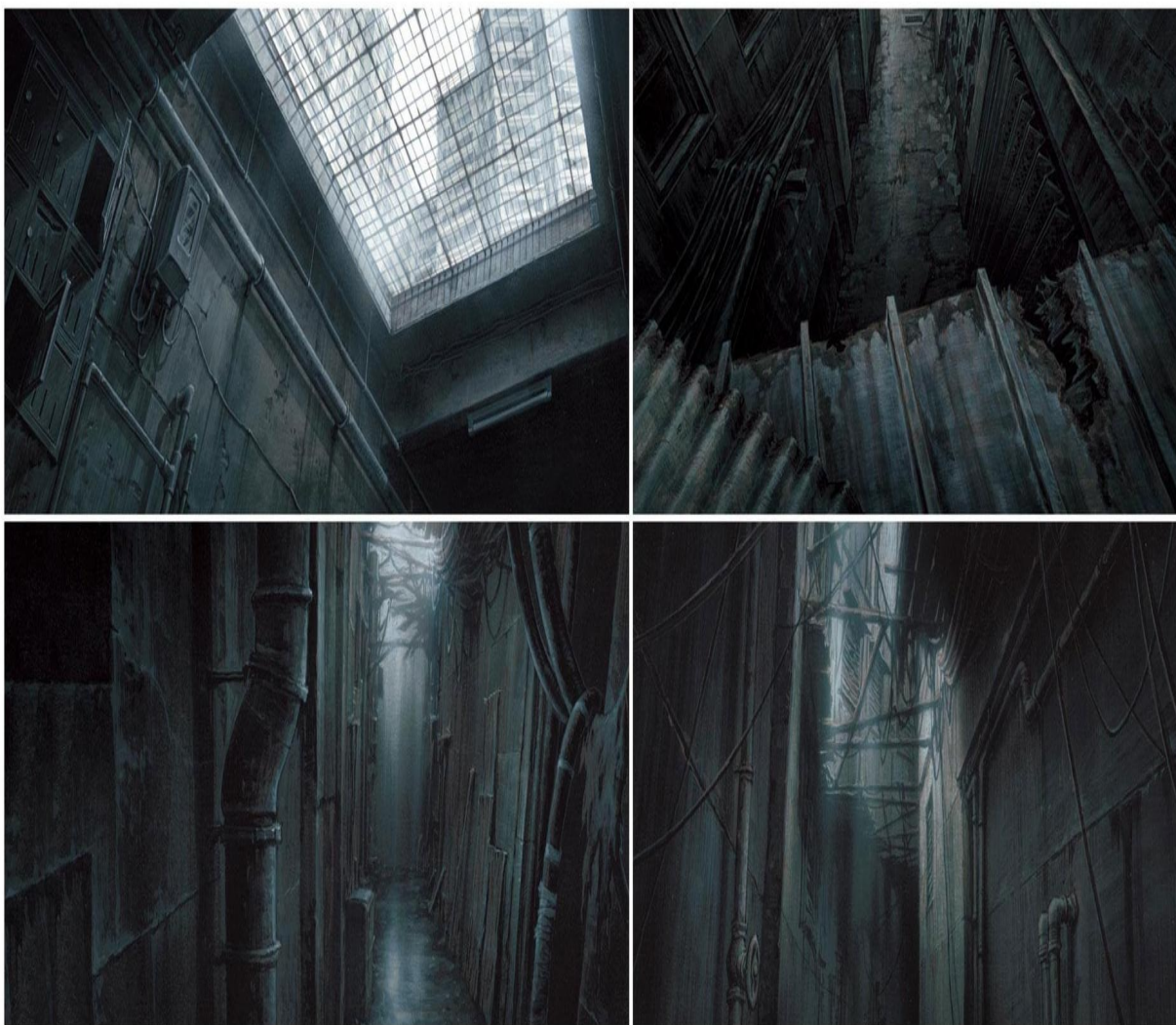
ここは穀し屋が空へ飛ぶところですね。作画がすごくよかった。



蝶の巣

ストリップ小屋の内部です。ステージの正面に立った
女の子が蝶の羽を付けたように見える感じにしたいくて、
壁の真ん中に蝶の絵を阪井さんに描いてもらいました。



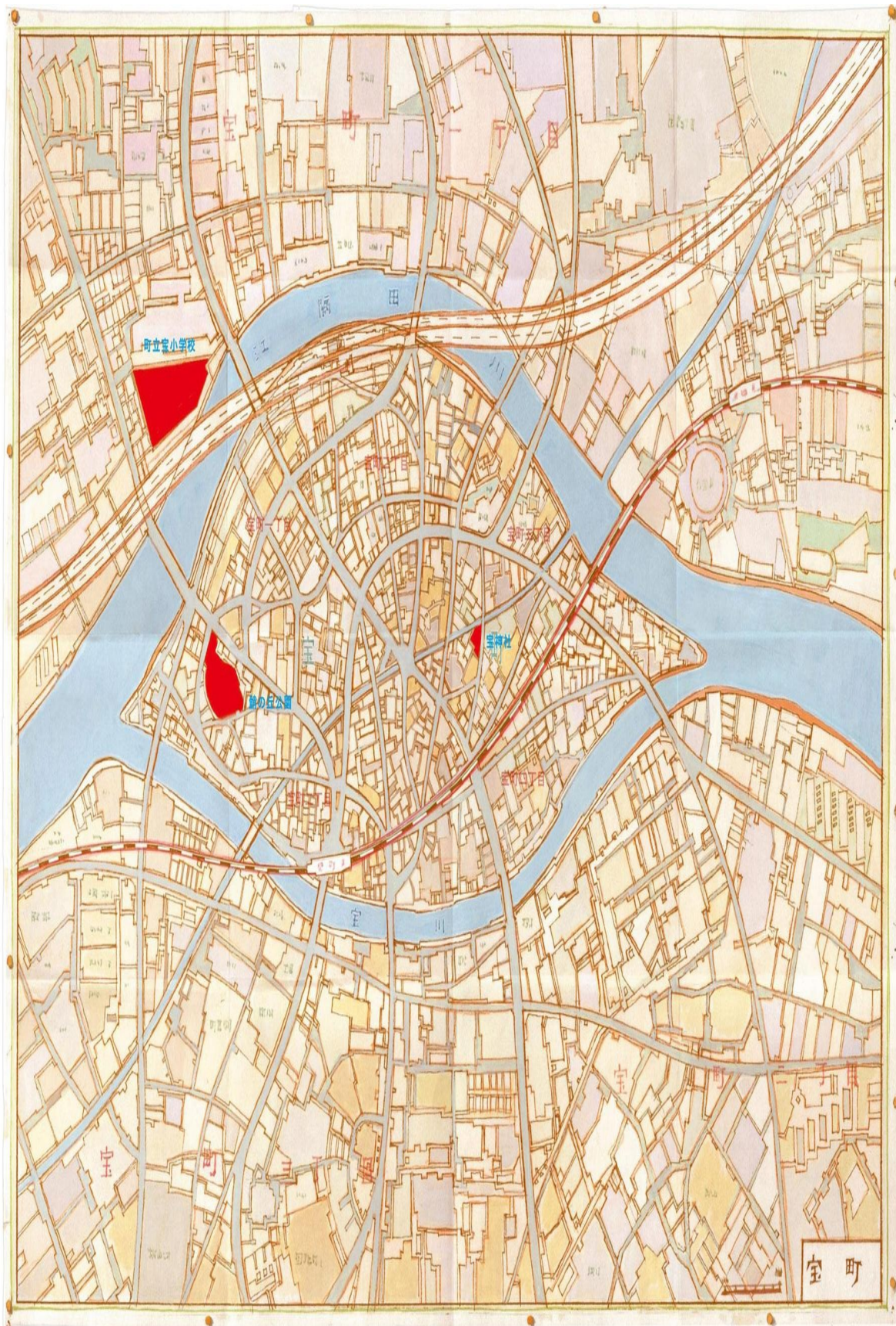


クロが闇に近づいて暴れる様子を見せるシーンのため、色をなくしました。映像では光が強く入り過ぎたかもしれません。

町立宝小学校

宝神社

鮎の丘公園



向立堂小学校

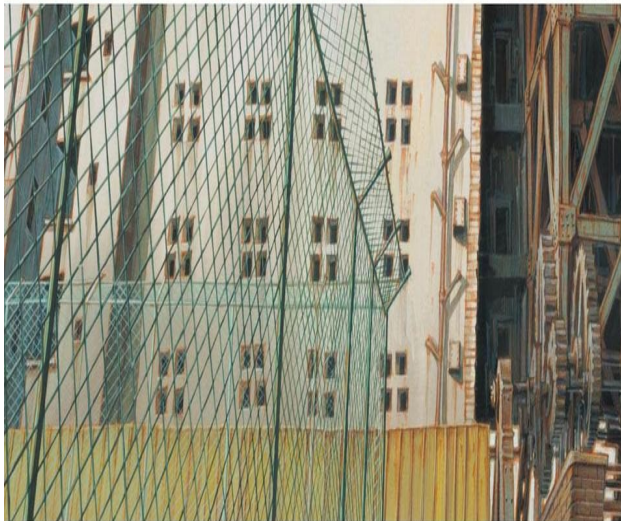
徳の丘公園

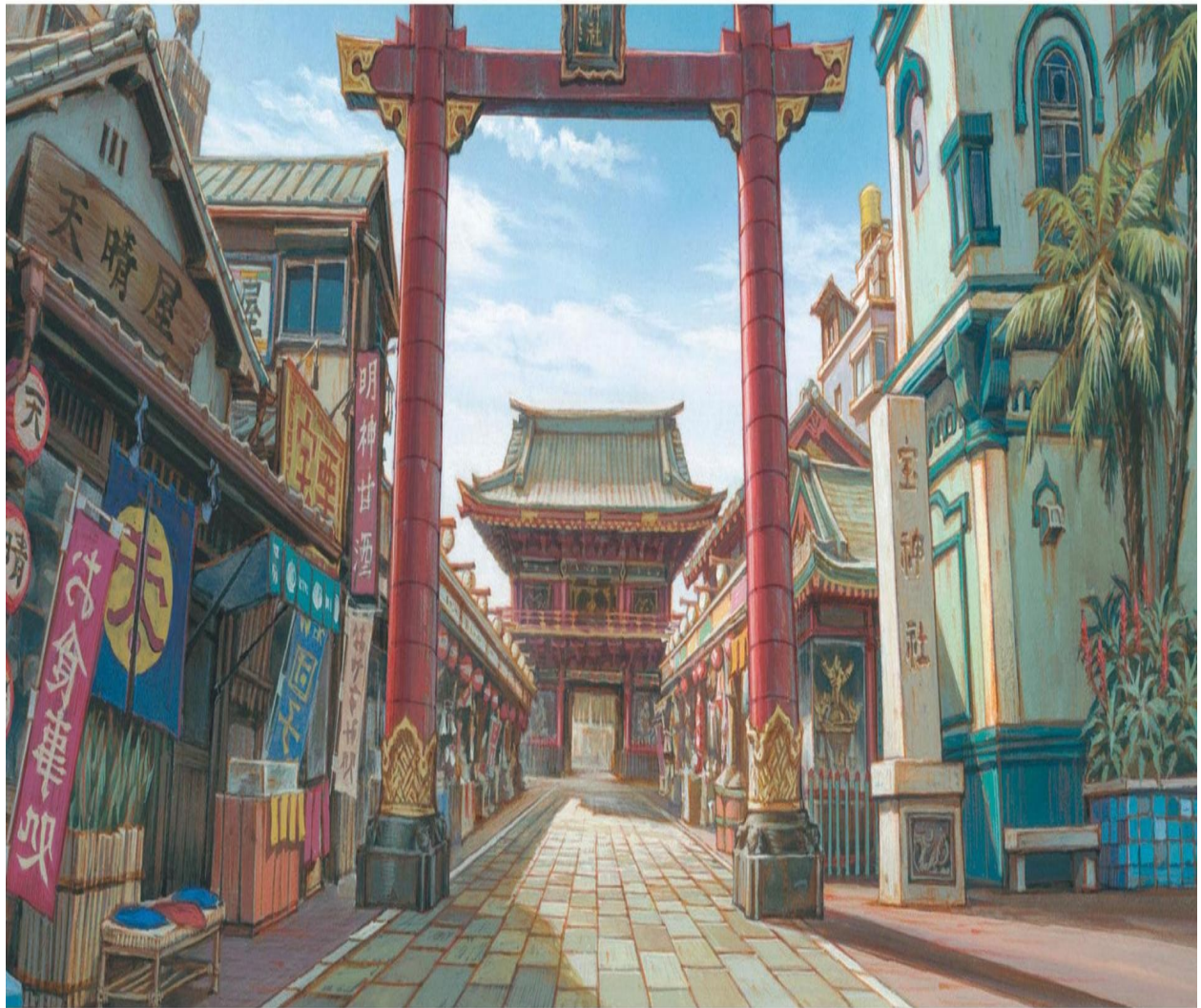
宝町

町立宝小学校

シロの周りが寂しく見えるように、学校自体が寂しいところにあるようにしました。大きい歯車がキャラの後ろにあって、人との対比が描きたかった。後ろにあるのは水門です。





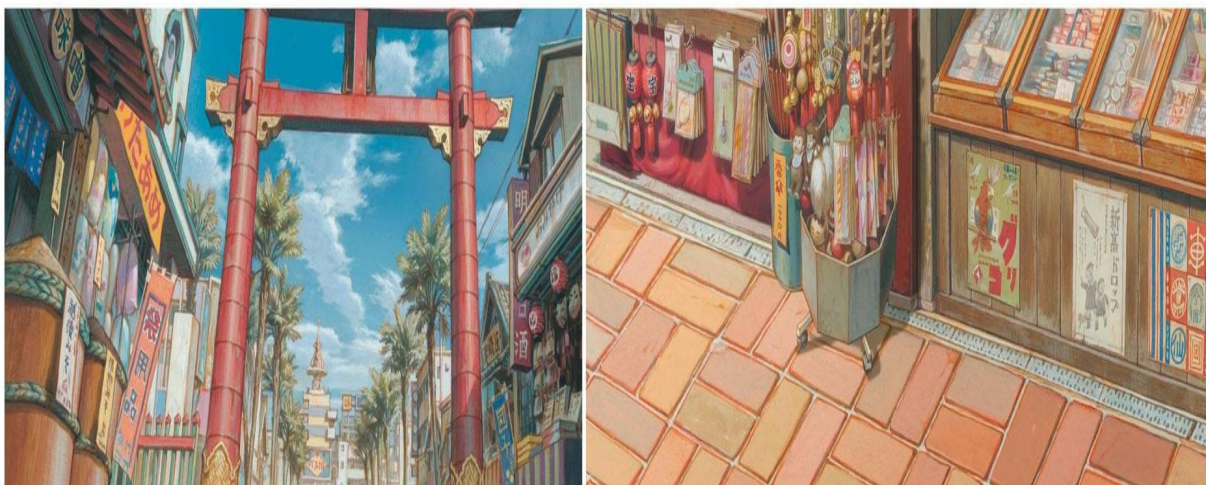


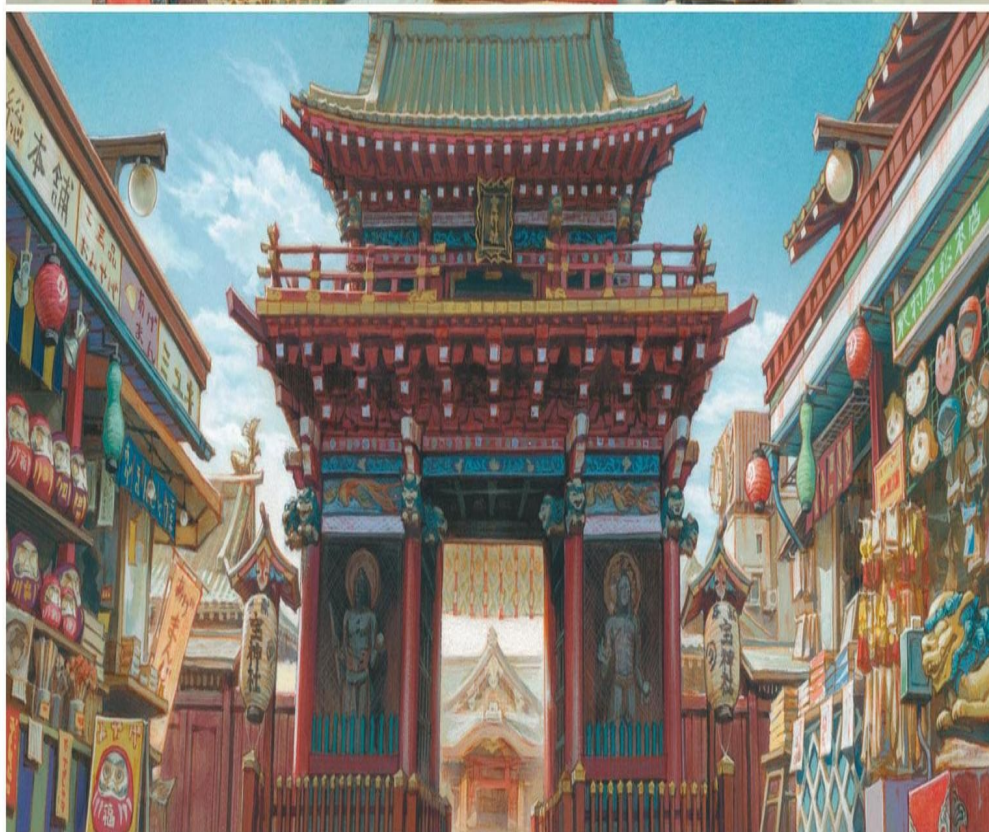
宝神社





神社には神輿が飾ってある感じにしたかった。鳥居をくぐると南方の街が並んでいてハリウッド風をイメージしてます。
神社は今野さんの担当です。店先の風景もとても良い感じに描いてもらいました。





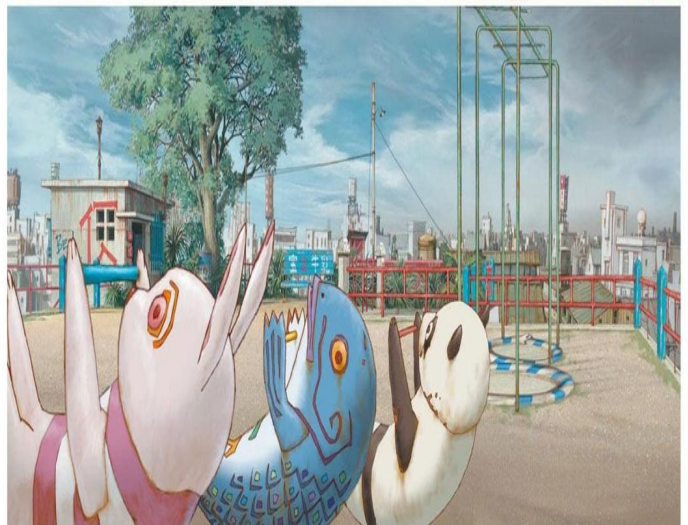


鯨の丘公園

ここは緑がこんもりした感じを出したかった。まるーい感じで。じっちゃんの家でいるところです。こんな明るいところで眠れないと思いますが(笑)。

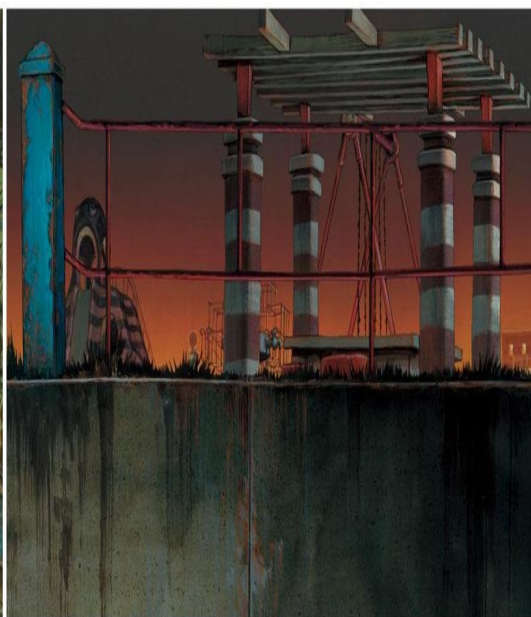
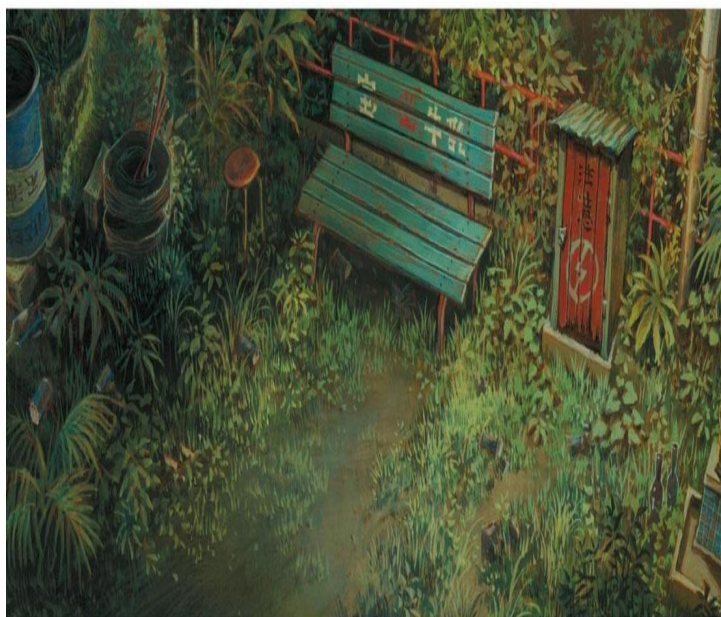


今野さんが描いた土管の上に僕が落書きをしました。昔のキャラクターが判らないって言うので。子供の頃の時代風俗を考えながら描きました。

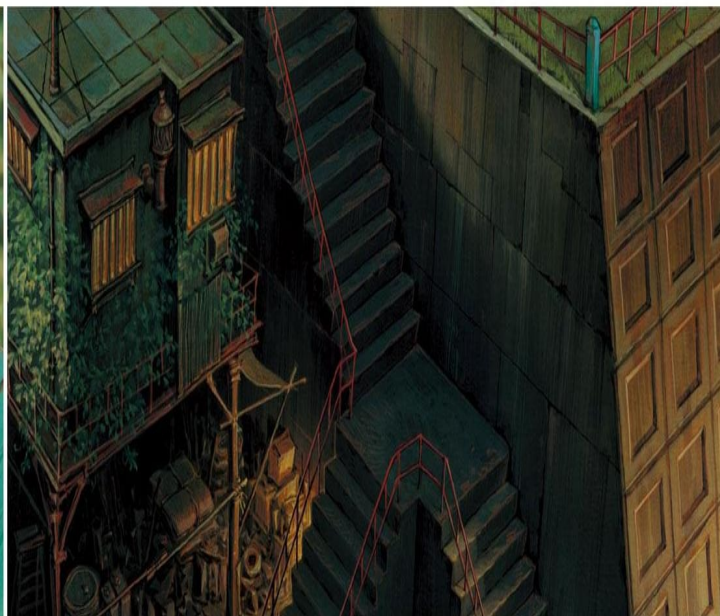


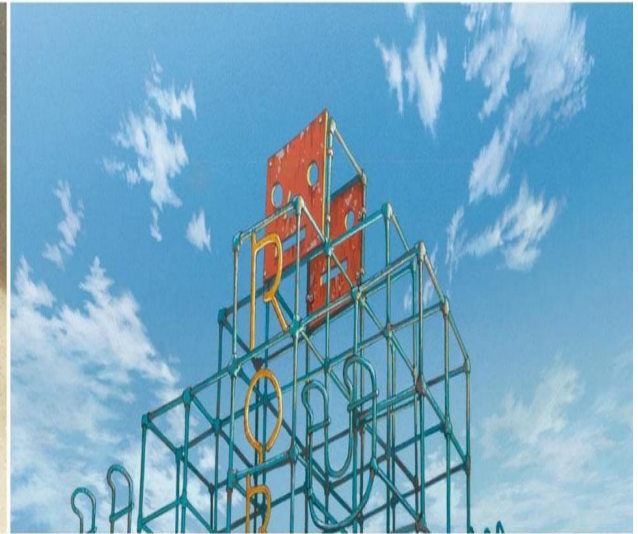






187











宝町警察署



宝町警察署



冒頭で警察が取り調べをしているシーンです。
空間として寂しかったので、あとで天井にライトを足しました。



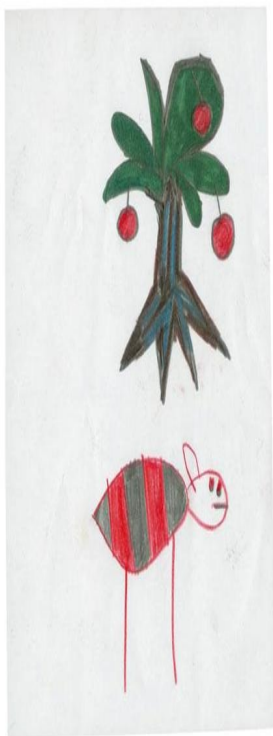
各パーツを僕が描いて、それを伊藤さんが並べて組んで作った背景です。
伊藤さんは背景の仕事が初めてだったので、素材を渡して作業してもらいました。
伊藤さんも色々考えながら組んでくれました。



2011年12月10日
700 候 2011



2011年11月22日
500 候 2011

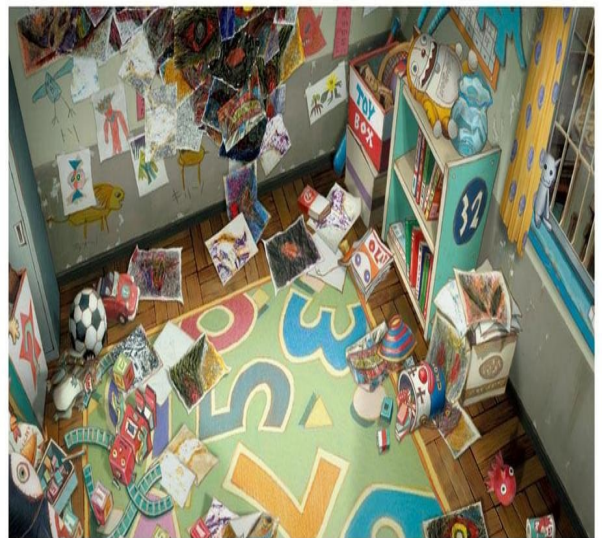


シロが描く絵については監督のマイケル・アリアスのお子さんが描いています。とても良い絵だったので掲載したいと思いました。









警察署の外観は、昔の同潤会アパートのデザインです。監督のマイクのリクエストで。





子供の城





古い建物を工事で壊すところは、平田秀一さん（『イノセンス』や『メトロポリス』の美術監督）の担当です。
デジタル感が強かったところは、少々白く飛ばしてもらいました。そのままだと、他のシーンと違いが過ぎすぎてしまて。すごく格好いいですね。

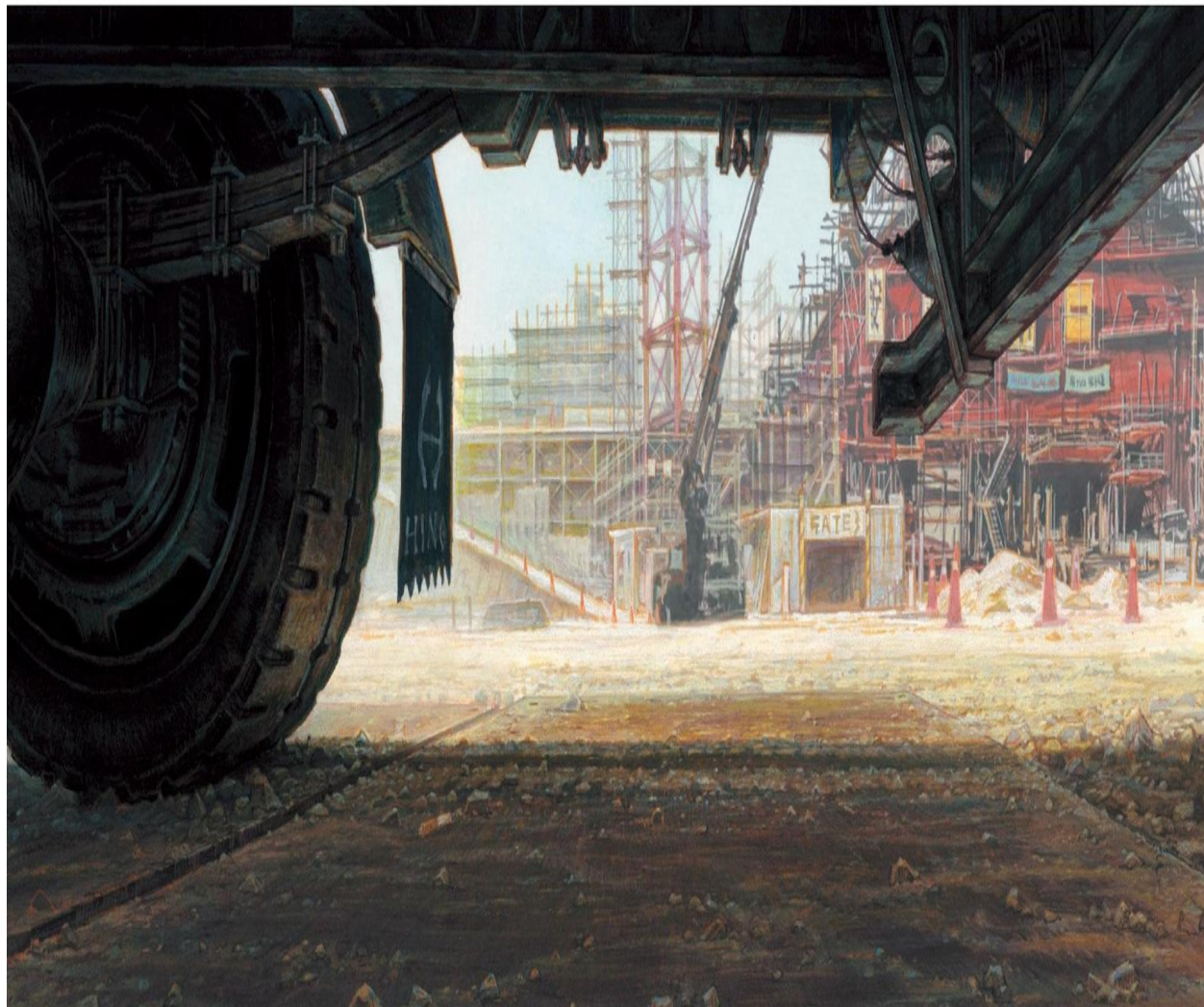
再開発地帯取り壊し現場

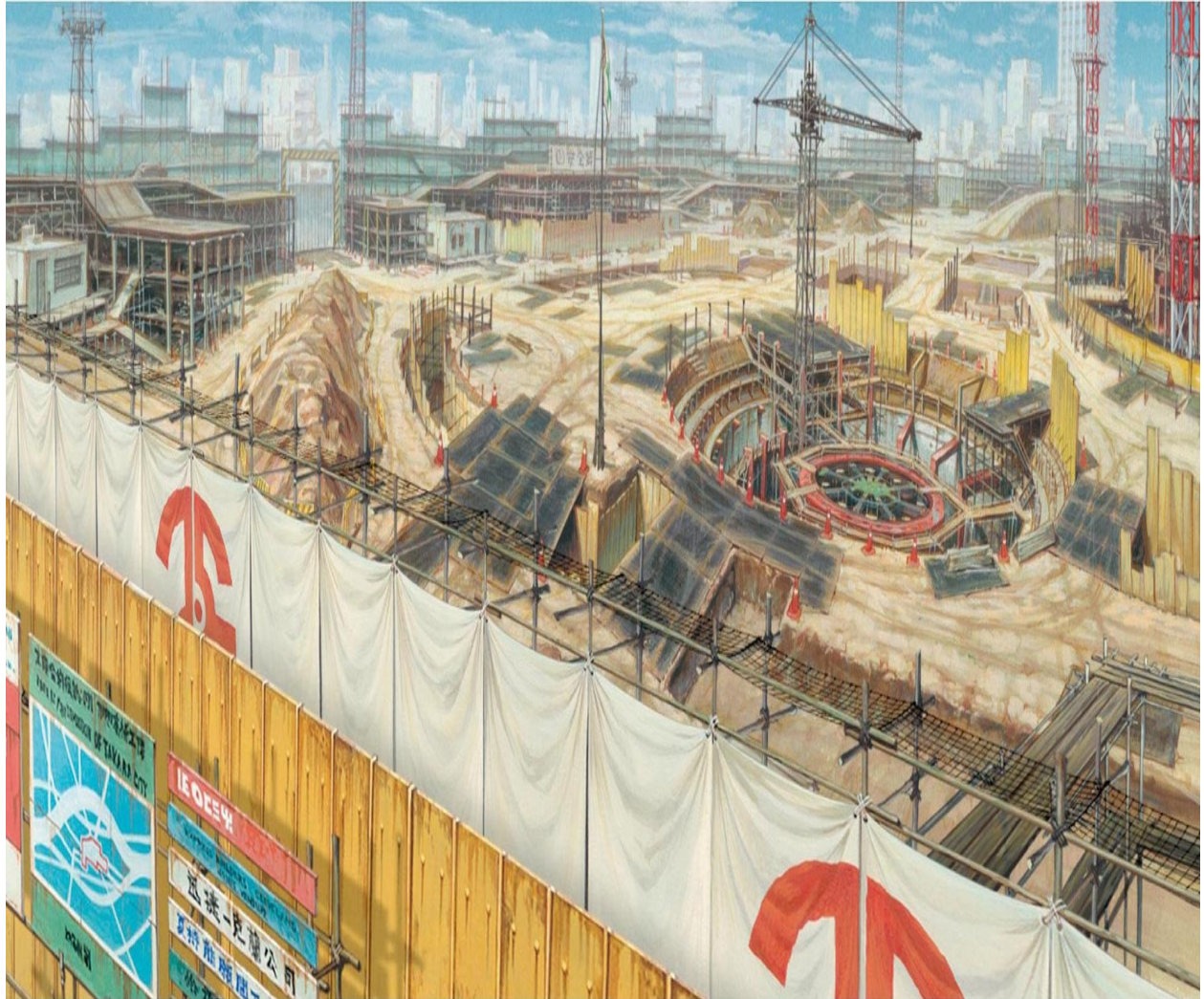






建設中の子供の城



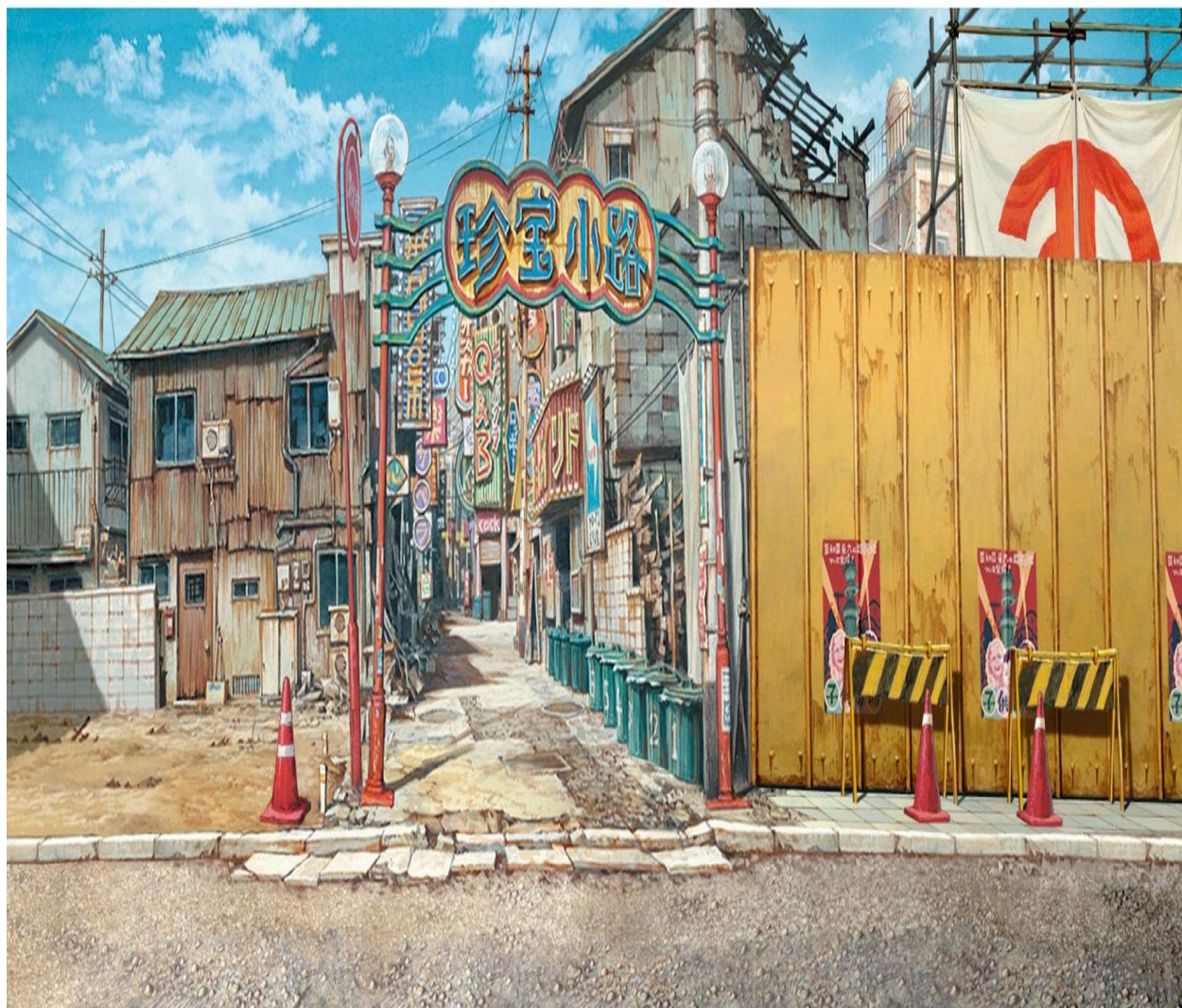






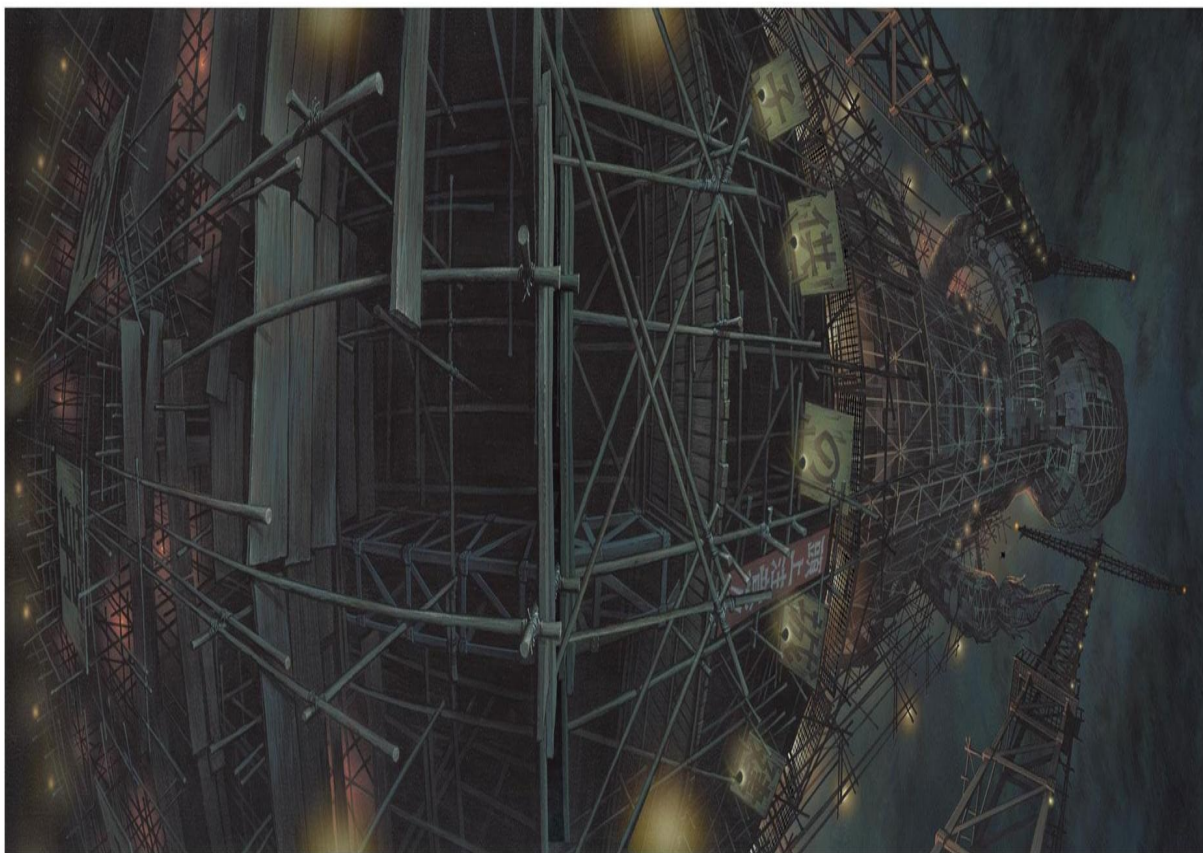


再開される珍宝小路。工事現場の扉に子供の城のポスターが貼られています。

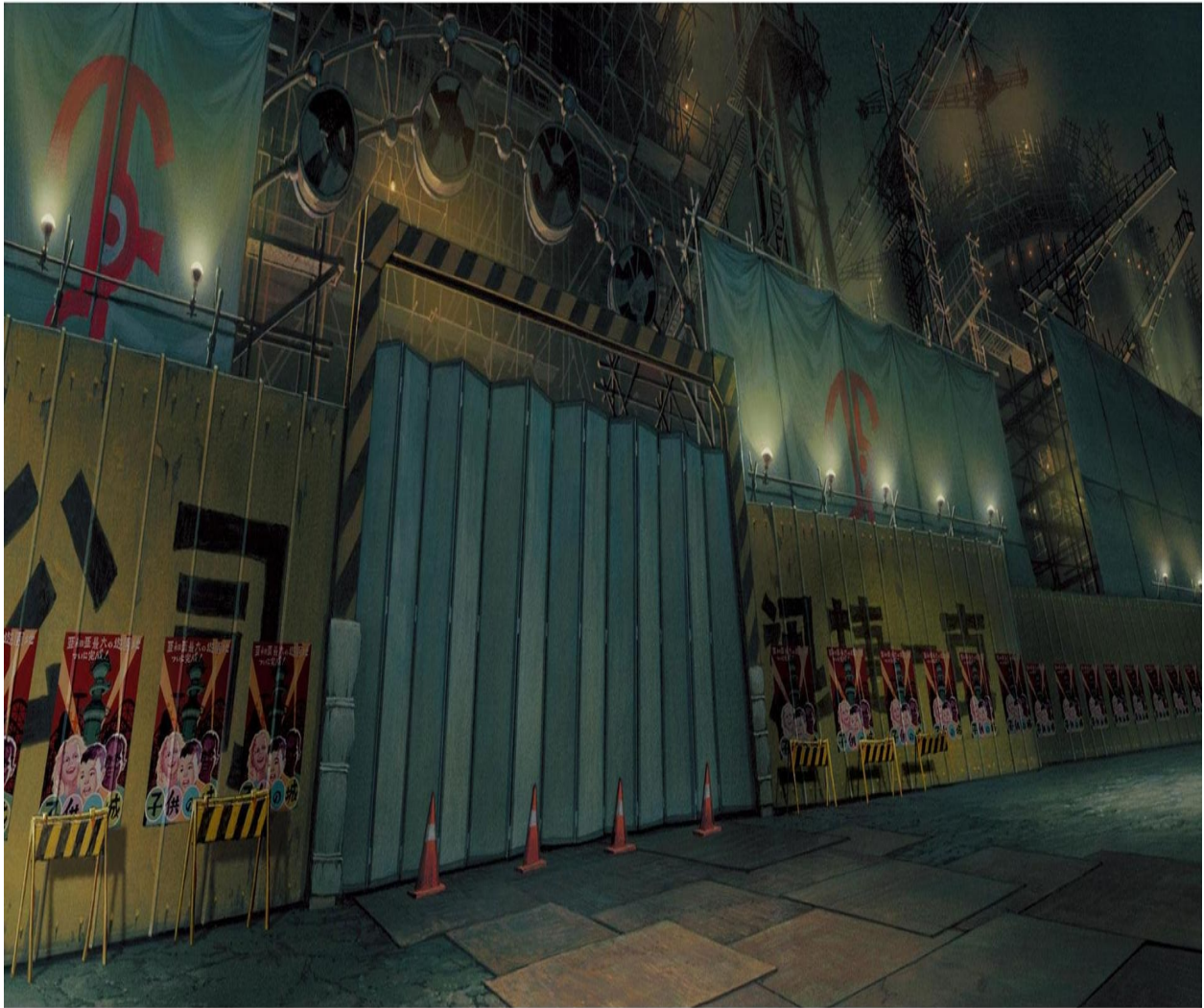


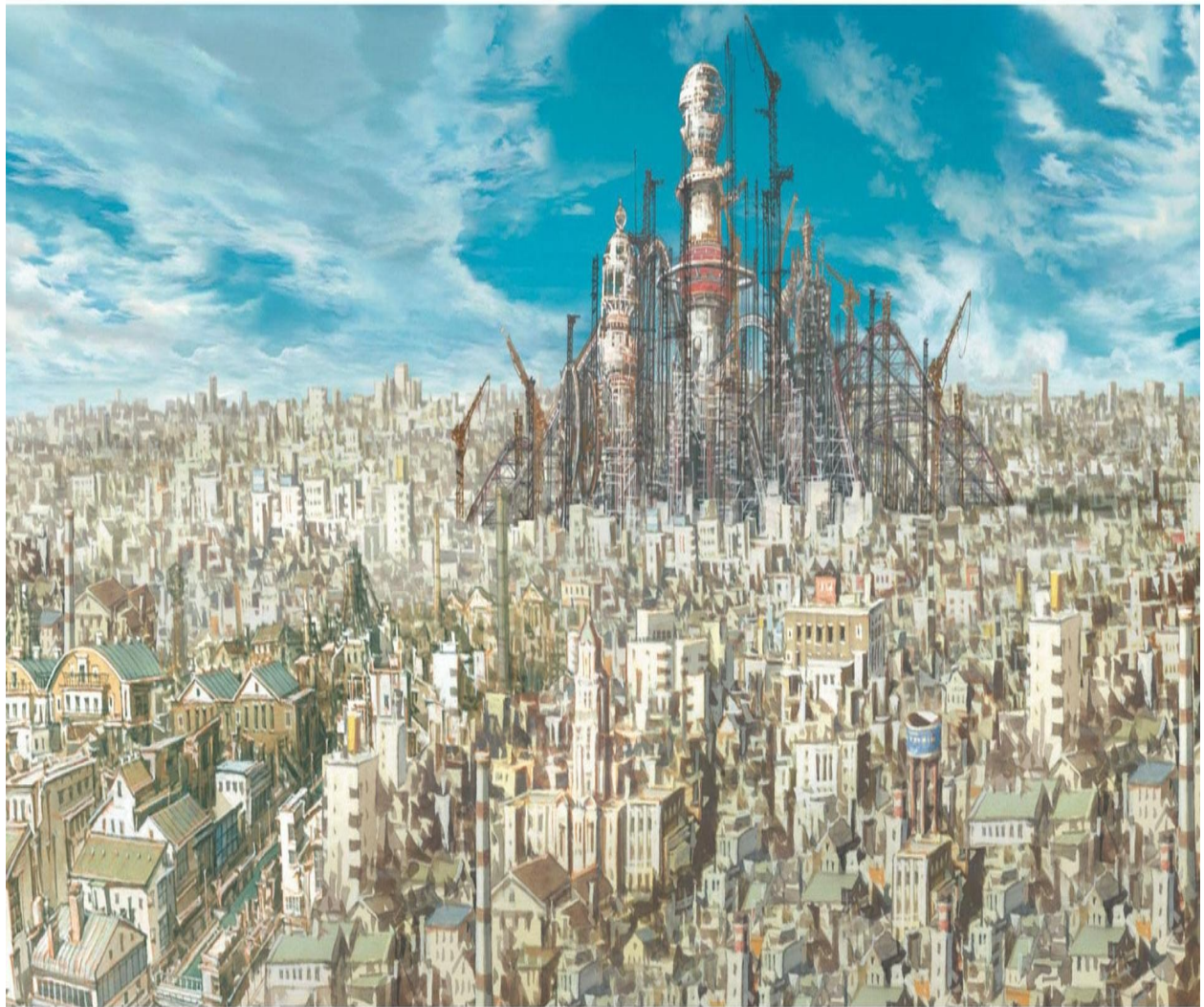






白石さんの担当です。雪が降るシーンだから、そんなにきちんと撮らなくても大丈夫だろう、と思っていたら雪が思ったより少なくて。ちゃんとカッコよく撮ってもらって良かった。



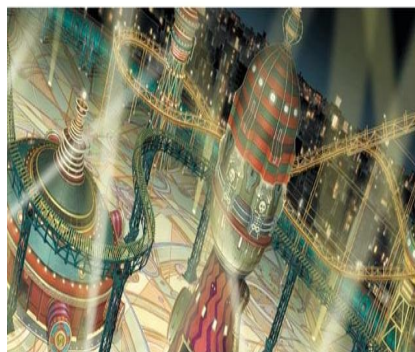


子供の城





初期は子供の城も僕がやっていて、後半はデジタル班の新林さんに手伝ってもらいました。







アステカっぽい装飾。違う分明のものが交じっているアトラクションを作りたいかった。



メリーゴーランドの麒麟もパーツで描いて、それをコピーしています。一つを集中して描いた方が密度感が出るので、それを組み合わせた方が画面が良くなると思っています。床はヘビのオフィスの床の色違いみたいな感じです。不規則な模様で貼り合わせしやすいようにしています。







このメリーゴーランドも
一階部分のパーツを増築
して往を増やしたり、二
階を作ったりしています。
伊藤さんの担当です。





遊園地のアトラクションも少し動いていたら面白かったのかも知れませんが、全機能が停止しているという設定でした。



映画だと、このシーンの象のライトのようにフィルタを使っていろんな色味を見せています。それは美術では補えないので、CG班がカッコイイ効果を入れてくれています。





子供の城が崩壊した後の風景です。こういう光景も一つ入れておかないと、思っていました。



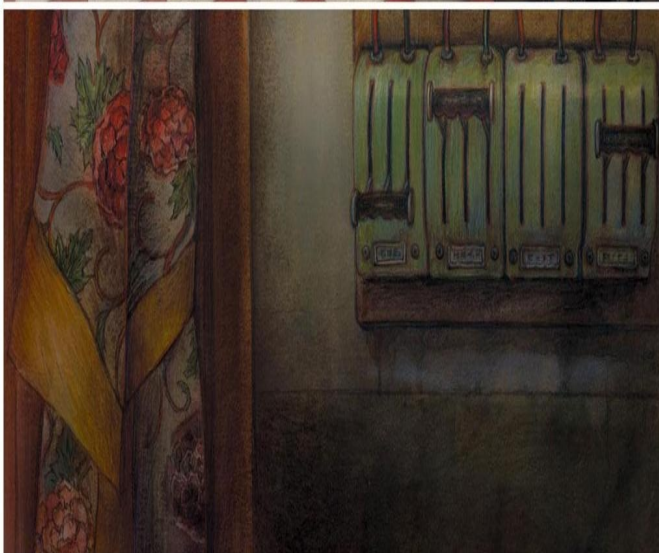


回想の宝町





ここは、石川山子さんというベテランの方に描いてもらいました。『ラビリンス・ラビリントス』（『迷宮物語』の一編、りんたろう監督・福島敦子キャラデ）などを手がけた人です。凄く丁寧に描くので、今回やって欲しいと思って依頼しました。普通の背景とは違うほうがいいと思ったので。



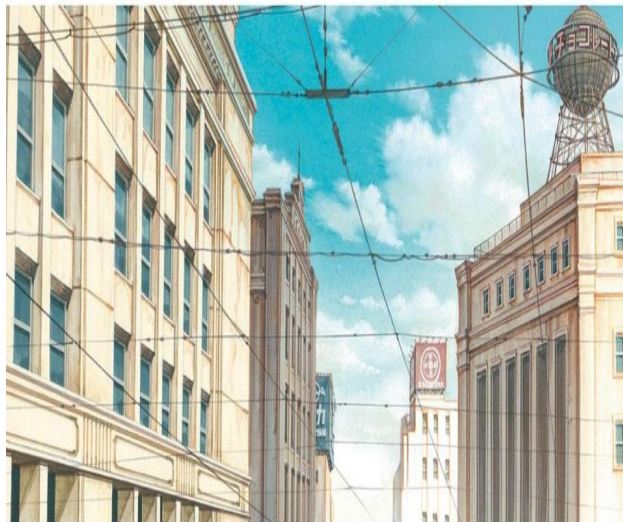


ここは中村さん担当です。
灯りの感じが綺麗です。



木村の想像に出てくる海のシーンは、彼女の部屋を描いた今野さんに頼みました。

戦後で進駐軍がいるイメージです。せっかくだから、そういうのも入れたかった。



このあたりは中村さん担当です。サボテンがまだ小さくて事務所も小さい。ここは回想シーンなのでキャラが動きませんから、画面としてつまらなくならないように、能面を入れたりして画面を埋めてもらいました。

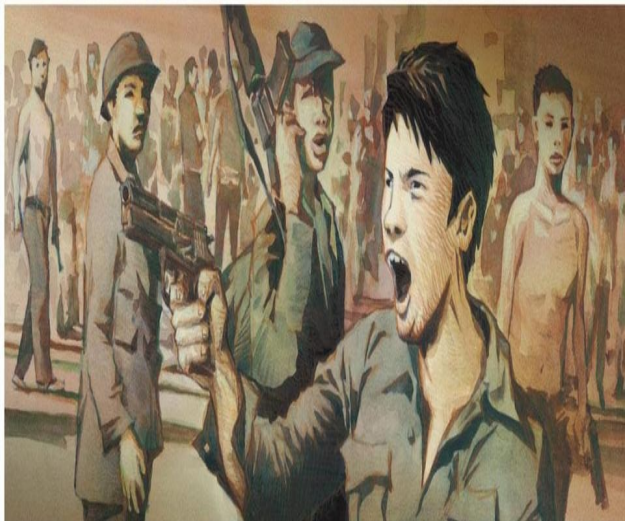
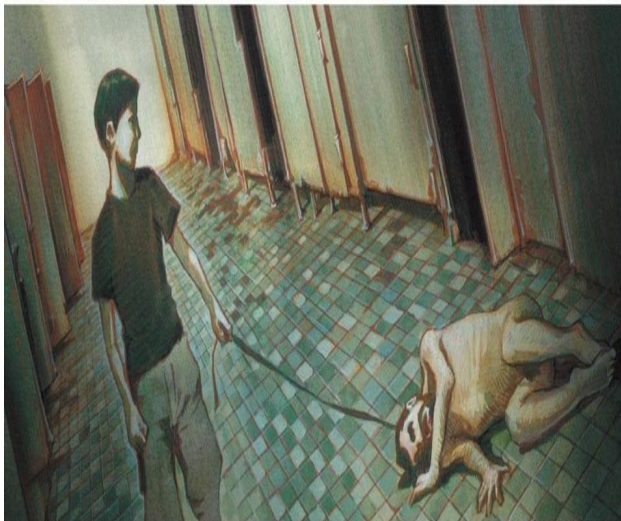
闇の世界

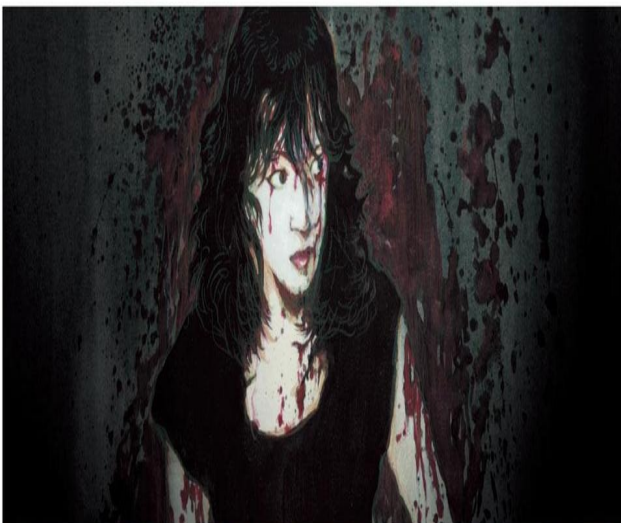


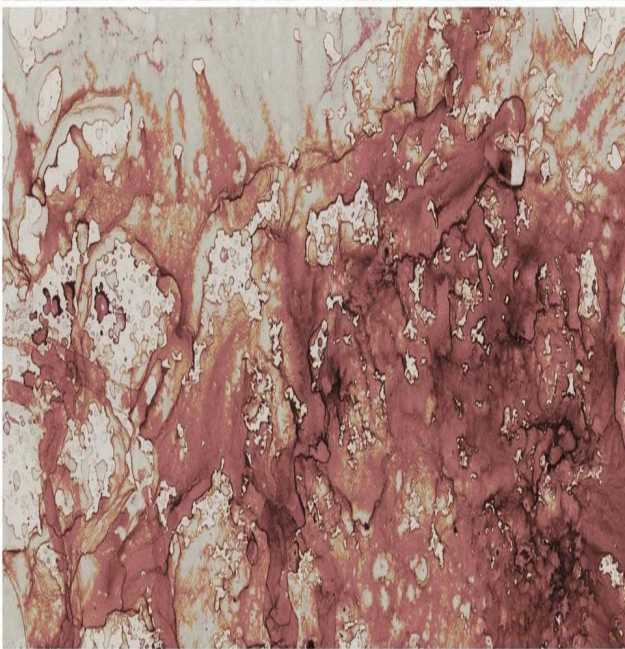
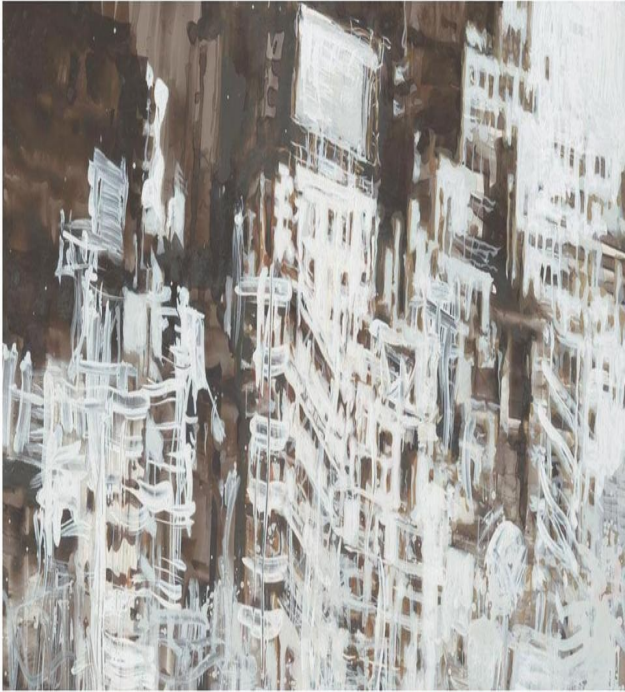
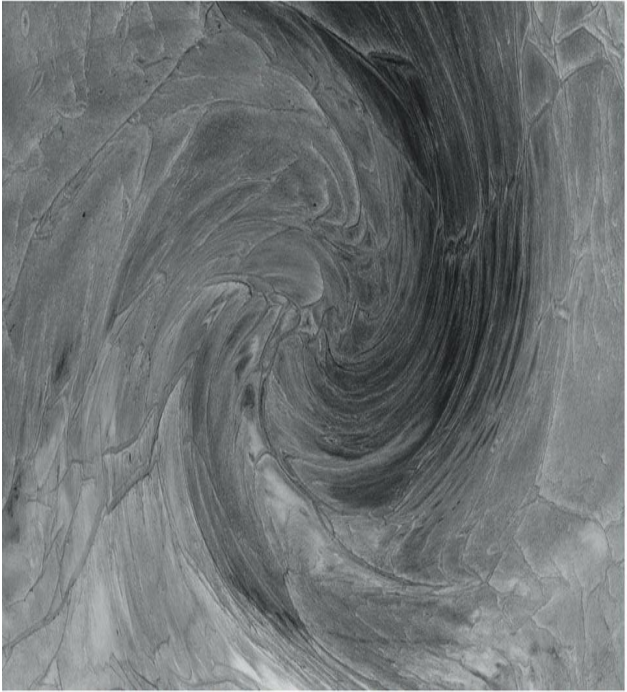
闇の世界

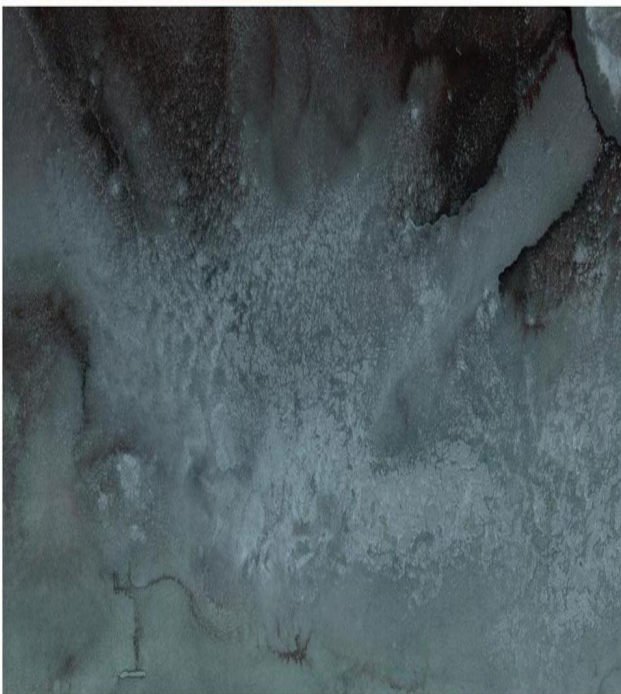
242

ここは森山大道さんの写真や、原作に近いイメージ、イラクで問題になった写真など、歴史的な記録なんかを入れて闇の世界を表した部分です。









ここは闇の世界のシーンのために作った素材です。部分的に使ったり、すごくアップでディテールのみを拾ったりしました。僕も指先で描いたり、定規に絵具を付けて描いたり、水差しに沈殿した絵具を流したり、様々な手法を試しました。これらの素材でマイクとCG担当のマツさんがすごい空間を創りあげました。

海



室町

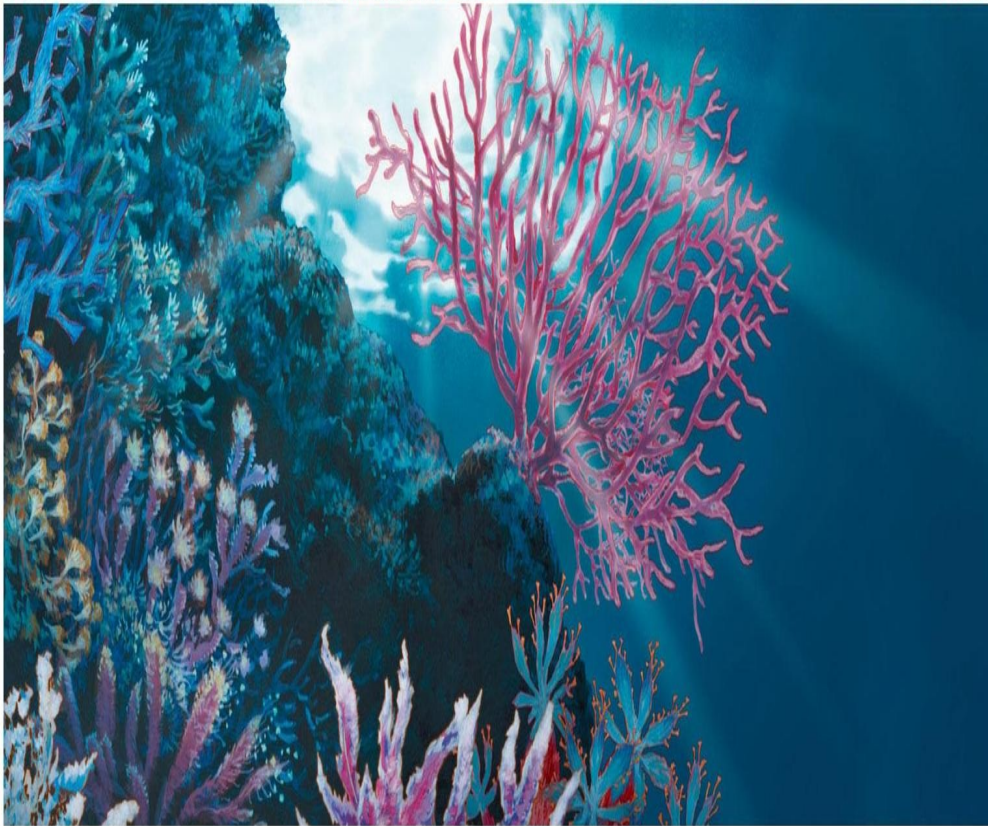


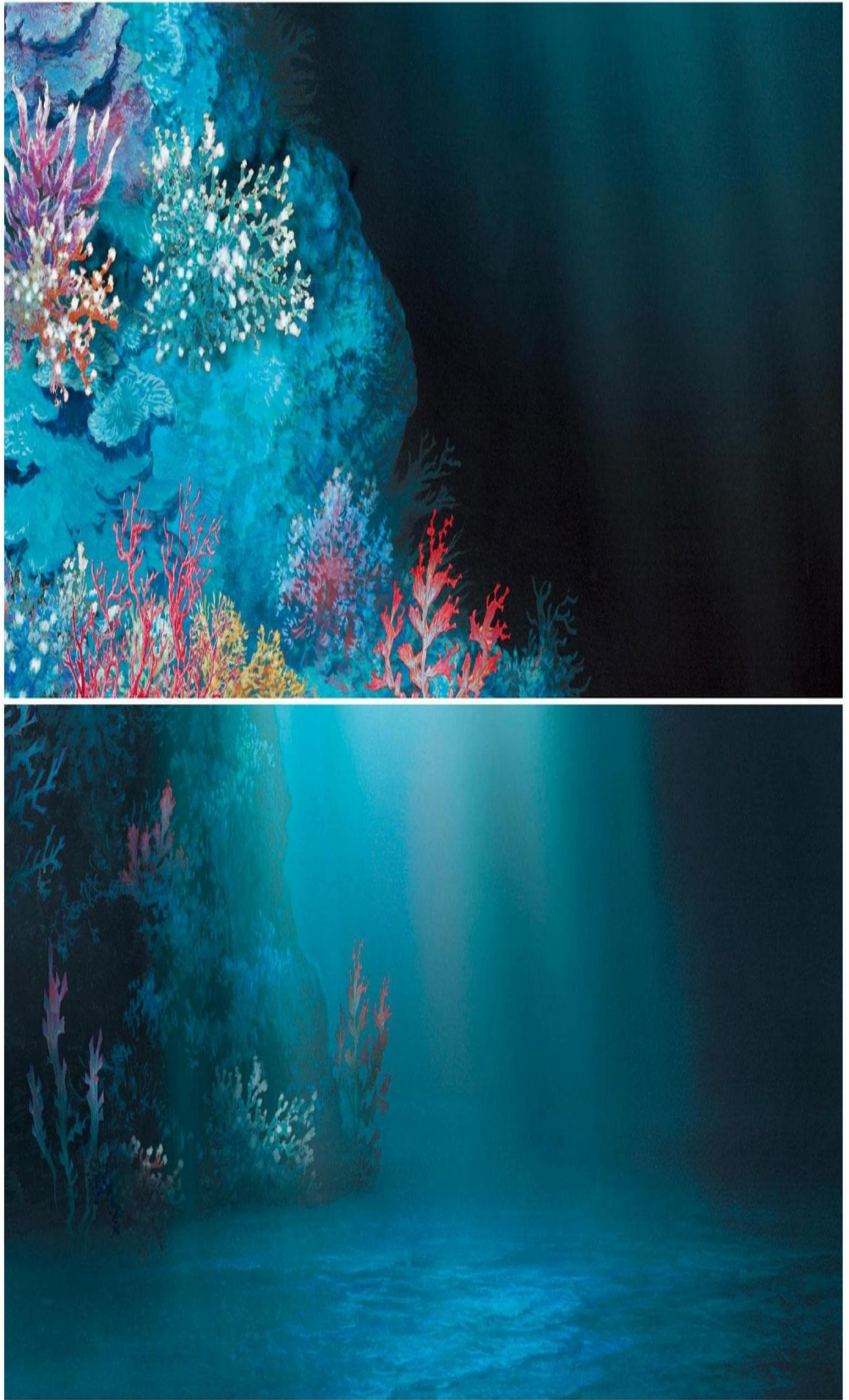
シロが描いたような魚が泳いでいるイメージです。クレヨンを使ってタッチを面白くしました。この素材は未使用です。



ちょっと典型的な感じになってしまうのですが、開放的というか、綺麗に。















木村真二インタビュー

まず美術の制作のスタートについて聞かせてください。

2004年の3月から僕が1人に入って、はじめは美術ボードを何枚か描きました。そのうちにスタジオ4℃の田中榮子プロデューサーから、ストーリー全体の流れがわかるボードが欲しいと言われて。そのストーリーボードを2ヶ月半くらい描きましたね。その後は夏から冬まで、ずっと線画の美術設定を描いていました。今回は美術設定が多かったんです。街というのは普通はそんなに設定を描かないですよ。1〜2枚で全体の街を見せれば済むんですけど、今回は何枚描いても足りないという感じで。

街の中をキャラクターが動くから、その街の姿を細かく描く必要があったんですね。

そうです。街について最初に考えていたのは川を入れたいということ。小さい川が昭和の東京を描いた映画でも出てきますよね。

アパートの真向かいに川があるとか、昭和の印象のように思えて。東京の川は田舎の川とちょっと違うんですよ。上に高架が走っていたり、全部コンクリで固められてるし。

はじめは街作りということで、古い街を色んな側面から考えようとしたんですか。

バラバラに考えて、あとで辻褄がえば良いと思ってました。街ってそんなに規則的に建ってないですからね。戦後随分たってから作られた街だと計画的な町並みもあるでしょうけど。看板も多くして街の賑わいを見せようとしたんですけど、やりすぎると遊びになってしまうからバランスを見て作りました。入れ過ぎて取ら

れた看板もありますし。手前でキャラクターが演技をしている後ろで看板も動いていると、キャラに目がいかないですから（笑）。街が舞台で主役でもあるお話だから、ギリギリまで目立つようにしたんですね。

背景が重要となる仕事はあまり回ってこないですし、やりがいがありました。今回はキャラの邪魔になるくらいの背景を求められていましたから。

作画の人はキャラはとにかく動かして、なるべく止まってない印象にしたいと言っていましたけど、キャラは動きで生きるから、背景に存在感があっても、ちょうど良い感じになるんですね。

そうですね。背景は目立っていますが、ストーリーがあるものだからキャラは背景に埋没せずに、きちんと印象付くようになっていたと思います。

形にしても色にしても見ていて楽しくなる街並みです。色彩などのアイデアも決め込まれたのでしょうか。

カラフルではありますが、自分がやると建物が自然に古びてしまいますね。現実ってそんなに綺麗じゃないから、そっちの方にひかれるようになったんです。今は建物の塗装が綺麗ですが、昔は汚いじゃないですか。宝町も「住むのは嫌だけど行ってみたい」くらいになれば良いなと思ってました。

美術スタッフのみなさんはカラフルな配色に悩んだそうですが、確かに隣り合わせの色が違うというのは背景ではあまりないですね。普段は街を描く場合、白い壁の建物を羅列すれば良いじゃな

いですか。極端な色の組み合わせは現実には生きていてもありません。そう思うと難しいかな。ただ、鈴木が撃たれるところはモノトーンだし、全部に色をつけたらうらうらいので調整はしています。鈴木が撃たれるところは中村豪希さんの担当ですね。

中村さんは『スチームボーイ』でもお願いしたんですけど、その後『イノセンス』などで平田秀一さんの仕事をしていたんですよ。その現場はリアル傾向だから、『鉄コン』でもそちらを任せるようにしていました。大精神会事務所とか。

『鉄コン』の世界観でリアルなところはヤクザが登場するシーンということですか。

大人が入って来る背景ですからね。宝町自体は可愛い感じじゃないですか。リアルな傾向で描いてきた人に違うことを求めるのは良くないし、物語も半分ヤクザの話だから、そのウエイトも大きい。美術スタッフがそれぞれ何に向いているかを考えて担当分けをしています。

同じく『スチームボーイ』のスタッフでは今野明美さんもいますよね。今野さんは1枚をちゃんと描きたい人なので、なるべくアクションではなく、間が持つようなところを担当してもらいました。濃いシーンを時間をかけて描くのが好きだから。神社や木村の彼女のアパート、最初に出て来る商店街など。アパートは女性の部屋なので、そういう生活感がわかる人をお願いしたかったし。自由に取材に行ってもらって、好きに描いていただきました。

その後に参加されたのが阪井奎太さんと伊藤裕之さんですか。伊

中村豪希インタビュー

藤さんは木村さんが描いた背景パーツをフォトショップ上で組み合わせる作業がメインだったとか。

その方が効率が良いんです。パーツに分けるほうが1枚のクオリティーも上がりますね。子供の城に出てくるメリーゴーランドの馬は複雑なデザインの麒麟で出来ているんですけど、そこは5、6体だけ描いてそれを増やして並べてるんですよ。するとそれだけで密度が高くなります。1枚絵の中で全部を描くと、手前の麒麟と奥の麒麟の距離感を考えて奥は省略して描いたりしますよね。そうじゃなくて個々をきっちり描き込んで、ぶつかっても良いから派手な方向で処理しています。

なるほど。スタッフの話に戻りますが、阪井さんは現場を見学して手伝いたいと言ったそうですね。

そうです。だいたい作業は進んでましたから、まとまった担当箇所を振り分けにくかったんですけど、子供の城へ向かうところの商店街や遊園地のある屋上などですね。阪井さんもすごく描ける人でした。少し変わった描き方をされる印象がありましたが、描く段階のアプローチは人それぞれなので、やりたいようにやってもらってます。

最後に現場に入られたのが白石さんですが、実は付き合いが1番長いそうですね。

小林プロ時代からです。『スチームボーイ』のときも誘ったんですが、そのときは彼はテレコムにいて会社を辞める状況ではなかったのが出来なかったんです。今回、参加してくれて助かりまし

た。毎回、面白いよって伝えながら、それを見てやりたいと思う人がいれば参加してもらいたいと思っています。

本作は手描き感にあふれた美術なので、みなさんの個性やセンスがそのまま画面に見えますね。

そうですね。みんな氣を遣って合わせてくれて。これだけ色をぐちゃぐちゃに混ぜていく経験はなかったでしょうけど、それでもみんなもっと描きたいと思ってくれたので、楽しく終われたと思います。半年くらいは僕1人で描いて、150枚ほど本編美術のストックもたまって、それを見本としてみんなに渡して始めたんです。アップのカットも質感はそこから取ればわかると思いました。最初から「ヨーイ、ドン!」でやったら、やっぱりバラバラになってしまう。それまで描いてきた作品を見ながら、なおかつ自分の味を出す方が良いと思いました。『鉄コン』は、全体としては統一感があると思います。10人くらい外の人に手伝ってもらいましたが、それでもバラバラにはならなかった。

リアルだったりポップだったり、色んなシーンがあっても『鉄コン』の美術でしたね。

それぞれスタッフの演出的な狙いがありましたからね。やっぱり背景がリアルなシーンはリアルな芝居をやっているところなんです。最初の宝町のつかみができれば、すんなり進むだろうとは思っていました。今回は古ぼいけど色を多く入れる、その狙いが達成出来たと思います。僕の中でも今回の『鉄コン』は成長できた1本です。描いた美術スタッフもそう思ってくれば嬉しいですね。

中村さんが担当されたのはどのあたりのシーンですか？

最初に決まっていたのが、ヤクザの事務所「大精神会」です。夜にクロが吸り込んでくるところは比較的レイアウトがまとまっていた。あのシーンは1枚で描くのではなくて、部屋にあるものを全部パーツに分けて、それをコンピュータ上で組み合わせているんです。まずその素材を作るところから始まりました。神棚や狸の置物などですね。そして壁や床、天井は展開図みたいな感じで描いて、それを後で貼り込んでいきます。1枚ずつ描いていたら凄く時間がかかるし、同じようなものを何回も描かなきゃならない。それなら最初から素材として全部分けて描いて、それを使い回して部屋を作るほうが効率が良いという判断でした。組んだ後はフォトショップで描き足して細かいところを調整して仕上げます。鈴木が撃たれるシーンも担当されたと聞きましたが、あそこはカラフルな宝町とは雰囲気違いますね。

最初に、木村さんが描かれたボードを見せられました。街灯がぼつんぼつんとあるイメージ。それを見たとき、最終的には撃たれるシーンだから静かなほうが良いだろうなと思ったんです。あんまりザワザワしてなくて寂しい感じの場所をイメージしました。この場所のシーンになると、美術の雰囲気もガラッと変わるような印象がありました。

宝町の街中って、明るい看板があって楽しげですよ。いろいろな装飾があって。それに対してここはあまり色が無い、トーンが統一されたような場所です。夜なので街灯が点いてるぶん、ボイ

木村真二 (きむらしんじ)

小林プロダクションを経て現在フリー。『天使のたまご』『うる星やつら2ビューティフルドリーマー』、『となりのトトロ』などの背景を手掛け、『とつぜん!ネコの国 バニバルウィット』『双子の星』では美術を務める。『スチームボーイ』の美術監督も記憶に新しい。著書に絵本『ヒビラくん』(原作:大友克洋、絵:木村真二)がある。

ントは作りやすかったです。スポットライトが当たってるような感じ。灯りは裸電球のイメージなんですけどね。

灯りがどういものかも考えて描かれるんですか？

描き始める前に木村さんと相談します。ヤクザの事務所だったら蛍光灯とか。この時代は裸電球が多いからオレンジっぽい光になるだろうとか。蛍光灯か裸電球かで随分と印象が変わると思うんです。ただ時代的にそんなに蛍光灯はないだろうから、時代背景も考慮しつつ描いていきます。

演出としては、空気感や臨場感を出すのに光は重要そうですね。空の色にしてもそうですね。比較的、建物をなめて空が見えていれば、建物の雰囲気引きずられるような色にします。居酒屋のオアシスを描いたときに、見上げる構図で高架の先に空が見えましたが、建物の雰囲気合うような空の色にしました。それが一番リアルな考え方だと思います。

絵としてのリアリティを考えられるんですね。それでは、担当したなかで印象に残っているシーンを教えて下さい。

やっぱり鈴木が撃たれるところですね。そこをコンテで最初に読んだ時に「ここは結構見せ場だな」って思いましたから。映画としても重要なシーンなので。

中村さんが担当されているところはムードとしてつながりがあるように思います。

そうですね。比較的ヤクザ絡みのところが多かったです。今になって思えば昼間の街はあまり描いてないですね。クロが殺し屋

と落ちてくる工場のシーンくらいです。木村さんもシーンを振り分ける時に考えられたんだと思います。このシーンを描いた後の流れだったら、このシーンだって。基本的には「どこやりたい？」って聞いてもらえるんですけど。

中村さんは『スチームボーイ』、『鉄コン筋クリート』とやられてきて、全体のイメージは違うところもあると思うのですが、今回のフィルムが仕上がった印象はどうでしたか。

そうですね。きちんと描いているなって(笑)。しっかり手描いている。『スチームボーイ』もそうでしたけど、そんなにデジタルで加工しないんですね。だから絵がちゃんと画面で見られるんですよ。やった分だけの結果がきちんと出ていると感じました。基本的に自分がやったところは良く見えなくて(笑)、全体を見ると物量も凄いし、期間も長くなかったことを考えると凄く完成度が高いと思います。

中村さんの方向性としては、CGでどんどんテクスチャを貼っていくのと、手描き感があるのとではどちらが好きですか。

どちらも好きなんですよね。フォトショップだけで描く背景もとても面白いです。だから、手描きでやったことをデジタルで生かせば良いと思うし、その逆もあると考えています。手描きの良さはこれからも無くならないと思います。『鉄コン』はそれが良く反映されている作品だと思います。自分としては全て手で描いたパーツを変形させてCGで組むというのは今回が初めてだったので、それも興味深い体験でした。とても楽しんで作業出来ましたね。

今野さんが最初に手掛けられた担当シーンはどこになりますか。

私は中村さんの1ヶ月後に入ったんですけど、そのころはレイアウトがあまり出来ていなくて、シーンが限られていたんです。最初に描いたのはお風呂屋さんの中です。その次にタコの公園。その後に駅前の商店街、そして神社、病院坂(クロが落ち込んで座っているところ)、木村の彼女のアパートの外と中などですね。

本作の方向性を木村さんと打ち合わせましたか。

考え方としてはリアルに描いてくれれば大丈夫、と。処理は絵的なんですけど、基本通りに描いていかないと上手くいかないの。あとは舞台のイメージが昭和30年代だから懐かしい感じを入れながら描いていきました。色々な遊びも入れて。普通に背景を描いてしまうと、何でもない絵になるんですよ。背景って背景ですから。でも、それじゃ面白くないので『鉄コン』らしく遊んだ感じ、むしろふざけた感じで(笑)。後半はどれだけ笑わせるかっていうネタをたくさん入れました。1960年代の写真集や資料を見て、面白いものは心に留めておいて描く時に出していくんです。

宝町の特徴にカラフルな街並みがありますよね。カラフルだけに見えてリアリティがある。

おかしいだけではダメなんですよ。木村さんの絵は手垢感があるでしょう。綺麗ではなく汚れている感じで。そういう生活感がないと、こういった古い街に説得力が出てこない。あとは、そういう汚れによって絵的になるんです。あんまりリアル過ぎてもそ

中村豪希(なかにらひろき)

『スチームボーイ』や『イノセンス』に参加後、『劇場版テニスの王子様〜二人のサムライThe First Game〜』、『劇場版xxxHOLiC〜真夏ノ夜ノ夢〜』など劇場作品の美術を多く手掛ける。

れっぽくない。リアルなんだけど、絵に見えないとダメというのがありましたから。

なるほど。作業としては自由に描いていける感じでしたか。

そうですね。木村の彼女の部屋はかなり好きに描きました。例えば部屋に赤ちゃん服がかけてあるのですが、これはやっても良いですか？って聞いた部分です。ミシンや縫い道具が部屋にある人なので、赤ちゃんが出来たらすごく喜びそうだし、赤ちゃん服を作ったんじゃないかなという発想です。あとは木村のいる部屋を暗くして、寝室の明かりだけ点けている感じにしませんか？という提案もしました。寂し気な感じを出したくて。季節が表現しにくかったので、冬場はストーブを入れたり布団のカバーをニットにしたり細かく変化させているんですよ。その辺はお褒めのお言葉をいただきました（笑）。この部屋は自分の中でも描いていて面白かったですね。

遊びがあるというか。

そうですね。あとは病院の前（病院坂）や神社の辺りとか、わりと静かなシーンは頑張って描きました。病院坂や神社は特に美術ボードがなくレイアウトだけなんです。しかも朝か昼かもよくわからなかった。だから色については全部好きに描いて良いという感じでした。

今野さんが担当しているところは、生活感がありながらしっかりした建物になっているところが多いですね。木村さんが遊びの多いところを担当されて、中村さんはリアルなシーンを担当され

ているから、その中間というか。

病院坂や神社は真面目なシーンなので、笑いのネタは入れずに描きました。やはり物語は重要なので、病院坂はクロが力なく座っているシーンですし、ちょっと寂し気な感じを意識しました。クロの後ろの植木鉢が枯れてたり割れてたりするんです。

そういったところも心情の演出なんですネ。

勝手にしちゃってるんですけど（笑）。あとは、木村さんに病院坂の所に花が欲しいなって言われたから入れています。

完成したフィルムを全体を通して見てどうでしたか？

本当に出来ちゃったんだという不思議な感じがしました。みんなそれぞれ絵は違うじゃないですか。でも1本の作品になると、まとまっていて凄いなと思いました。私の描いているところと中村さんがやっているところは全然違うイメージですよ。それでも、きちんと1つの作品として見えている。

他のアニメーションの背景美術と比べてみて、『鉄コン』の美術はいかがでしたか？

みんなの遊びがたくさん入っていて楽しかったです。やっぱり面白くないとOKが出ないんですよ。

他の現場と比べて求められるところが違ったりしましたか。

はい、他の現場はもっと普通です（笑）。もっと普通の街を描きますし、そんなに自由度がないです。今回は、風景として埋もれてしまったら『鉄コン』の世界じゃないということで、敢えて目立つものを描きましたから。普通は、何でもなく見えないと背景

じゃないので、逆の方向性だったのかなって気がします。今は普通の背景が上手く描けなくなって困ってるんですよ（笑）。無意識に遊んじゃったりして。でも、自分が面白いと思って描くことは大事だということを木村さんに教えてもらいました。これから仕事をしていく上で、描いていく面白さを自分で見つけていけば良い作品が出来ると感じました。本当にいつも勉強させてもらっています。

今野明美（この-あけみ）

『パルムの樹』、『スチームボーイ』、『ファンタジックチルドレン』、『劇場版NARUTO-ナルト〜大激突! 幻の地底遺跡だってばよ〜』を手掛ける。マッドハウスでCLAMPイベント用の映像を製作中。

阪井奎太インタビュー

阪井さんが担当したシーンはどのあたりですか？

わりとバラバラなんですけど、クロが子供の城に入っていく前の提灯のかかった道や、遊園地がある屋上、ネズミのあじと、建設中の子供の城の工事現場などです。

阪井さんは中村さんと今野さんの後に入られたんですね。

見学でSTUDIO 4℃に来た時に現場を見せていただいて。その時木村さんの描かれたボードに惚れ込んでしまって、あつかましくもお手伝いさせてくださいという形で入らせていただきました。

阪井さんは、本作の前は何をやられてたんですか。

私はサテライトの美術部に働いてまして、『マクロス0』や、あと『創世のアクエリオン』の背景を描いていました。

そうすると『鉄コン』の世界とはだいぶ違いますね。

そうですね。この業界に入って7〜8年になるんですけど、こんなに面白い世界観を見た事がなくて、凄く衝撃を受けました。木村さんの美術といえば、その前の『スチームボーイ』のリアルな作風だと思っていたのに、今回はこんなに色数の多い、しかもデフォルメされている背景で、なおかつリアルな世界を構築されている。背景家として、もうこんなにいろんなバリエーションが描けるって凄い事だと思います。

なるほど。そうして現場に入られて。

自分が入った時にはかなり進んでまして木村さんから割り振られたシーンを作業していきました。木村さんの方から「自由に遊んじゃって良いよ」と言われたのですが、自分としてはまだ力量が

そんなに無いので、最初は描くたびに戸惑っていました。でも描いたものに対して、どう味付けをすれば面白くなるのかなど、とても分かりやすくアドバイスを頂けたので、とてもためになりました。

クロが子供の城に入っていく道というのは、無国籍な感じがしますね。

美術設定でもだいぶ無国籍な感じてした。看板も読めないものがあったりして。東南アジア風の色彩もそういう資料を参考にしながら描きました。木村さんに言われて一番ためになったのが、「色のかけひきをする」ということ。色のかけひきで絵を魅力的に見せるという。その言葉で何かふっきれた感じがありました。具体的には色で密度を出すというか、面白いなあと思う色をぶつけ合う感じです。緑と補色の赤を合わせたり、そういう形で街の中をデザインしていく。描いていて面白かったです。

街並を描くにしても、写實的に描くのではなくて、絵で描く面白さを出すということですね。

そうですね。自分は上手く出来なかったんですけど、木村さんや他の方が描かれている美術を見ると、目で見て面白い絵を描こうという感覚があったと思います。背景じゃなくて「絵」を描くんだという思いが皆にあって、凄くなって思いました。生活感があって、その世界が本当に存在するかのようリアリティもある。例えば背景だと、地面などはハガシといって、絵具を塗った後に画用紙をかぶせてはがして道路の質感を出すお決まりの技法を使ったりするんですけど、あえてそれはせず、アニメの背景の概念

を捨てて考えていくんです。木村さんは色鉛筆も使われていたのですが、そういうところも絵本的な、1枚の絵としての面白さや魅力だったんだと思います。

なるほど。子供の城の工事現場の作業についても聞かせて下さい。工事中でゴチャゴチャした感じが出れば良いと思ってたんですけど、こういうシーンを描くとなると普段の街を見過ごしているなあって感じました。あとは絵っぽい面白さも足りないと思いました。デフォルメしてデザインのもの、リアルに見せることは可能なんだと木村さんに言われて、その加減がベテランの方々は上手いんですよ。例えば実際の街でも本当は歪んでいますよね。実際は3Dで作ったビルをボンボンッと置いたものより、建物に歪んでも手で描いて、その雑多感がうまく出ていたら、3Dで現実よりもリアルに見えるんじゃないか、と思ったりしました。昔の白黒写真を見てても規則的じゃない部分が多くて、その組み合わせで面白い風景が生まれるんです。学ぶところがたくさんありました。なるほど。それでは完成したフィルムを見た印象を聞かせてください。そうですね。『鉄コン』の場合も3Dは使われていたんですけど、CGが主張するだけでなく全部が調和してすごく感動しました。そのまともをやられた木村さんや他の部署の方々は、凄く密にやり取りをして実現されたんだろうなあっていう…。手描きで歪んだ線の街を、3D担当者もそれに合わせて組んで、違和感はないけど整然とした感じでもない妙な世界が出来上がっていました。そういう風に動く街が出来ているのが凄く面白かったですね。

阪井奎太 (きかい-けいた)

美峰にて『サイボーグ009』や『WXIII PATLABOR THE MOVIE 3』などの背景を手掛け、サテライト美術部にて『マクロス・ゼロ』『創世のアクエリオン』に参加。現在フリー。

伊藤裕之インタビュー

伊藤さんの作業はどんなものでしたか？

僕の場合はフォトショップを使って、木村さんが描かれた背景素材を1枚の絵に組んでいく作業です。壁、机、棚などの素材を描いてもらって、それを組み合わせてひとつの部屋にする。主に警察署のシロの部屋を担当させていただきました。床や壁がバラバラの素材になっていて、それを部屋の形に貼り付けていきました。その後に散らばっているおもちゃを自然に見えるように並べいきます。そして最後に、夕方だったら夕陽が差しているように光を入れたり、夜は夜らしい感じに灯りを調整します。

シロの部屋でいうと、どれくらいのパーツを組み合わせているのでしょうか？

本棚、その横の段ボール、下の棚、猫の人形など、ひとつひとつ別になっています。そんな感じで数えると枚数はとても多くなります。作業途中でどんどんレイヤーを1枚に統合していかないと総数が凄くことになってしまうので、100とまではいかないですけど、最終的に30〜50枚くらいでしょうか。最後に照明効果として、部屋が暗く見えるようなレイヤーも重ねたりするので、それを合わせてそのくらいです。

こういうスタイルで描くことはこれまでもありましたか？

僕がはじめてアニメーション会社（スタジオ4℃）に入って担当した仕事がこれだったんです。まさかいきなり劇場作品に関わるとは思っていませんでした。最初は心配でしたが、始めると意外とスムーズに作ることが出来ました。

並べて配置する作業の難しさはどういうところですか？

やっぱりバラバラに描かれたものなので、色味も少し違ったりするんです。それを1つの空間になじむように調整して、まとめた1枚の絵におさめるのが難しいですね。あとはキャラクターの大きさとも合わせていきますので、それは原画マンのレイアウトを見ながら調整します。出来たら木村さんにチェックをしてもらってアドバイスを受けます。

木村さんの言われたことで印象に残っていることはありますか？

例えばシロの部屋にある鏡についてですね。シロが鏡を水槽に見立てて中に魚が入っているような絵を描くんですけど、そういう風に子供じゃないと出来ない発想を入れようと言われて。部屋の入り口にも「シロの部屋」って紙が貼ってあるんですが、シロというキャラクターがはじめて手に入れた自分のスペースだから、自分のものだ主張をしたがるんじゃないかって。そういう話を聞くと「なるほど!」と思います。

そうですね。他に伊藤さんが組まれたところはどこですか？

部分的に手伝ったところだと、シロとクロの家や子供の城。あと警察署の中身は一応全部担当しました。子供の城の、象がいっぱい並んでるようなシーンですね。そうですね。象も1体ずつ描いてもらったものを並べて。子供の城は遊園地なので派手に見えるようにと言われました。最終的には撮影の際に、象の鼻の上の玉をオレンジや黄緑色に光らせるんです。僕が組む時点ではまだそんなに派手じゃないんですけど。出

来上がった映像を見ると結構すごいです。他にも派手さが足りない

ところは、下から照明が当たっているように描いたりしました。メリーゴーランドも角度の違う麒麟が5〜6体あって、それを並べています。実際は1階ぶんの素材しかないメリーゴーランドを、コピーして2階まで作ったり。

なるほど。でもよく考えると、イラストをCGで描く時も、レイヤーで分けて描くわけですから、今回の作業も自然に出来るかもしれないですね。

そうですね。CGでそのまま絵を描くのと基本は同じだと思います。元になる絵素材があるので、一から自分で描くものではないのですが、いろんなアングルから見た素材が用意されていますから、一番近い絵を持ってきて変形させて、おかしくなるところは自分で描いて修正してやっていました。そこでレイアウト的な、空間に見せるためのパースに合わせて仕上げるところが肝になっていましたね。

そうですね。では、完成したフィルムを見た感想を聞かせてください。

美術の作業をしている時点では、キャラクターが入っていないので、キャラクターが入るとどうなるのかを一番楽しみにしていました。自分の組んだ美術がスクリーンに映るというのは結構、感動もので、良かったなあと感じました。この仕事をさせてもらえて良かったと。自分で思ってた以上の出来でしたし（笑）、とても良い経験になりました。

伊藤裕之（いとうひろゆき）

CGの美術班として2006年にスタジオ4℃に入社。『鉄コン』が初仕事となる。デジタル作業を担当。

白石 誠インタビュー

白石さんが現場に入られたのはいつ頃ですか？

僕は一番最後に参加して、5ヶ月間の作業でした。そもそも僕は小林プロ時代に木村さんの下で作業をしていて、実はもう21年来の付き合いになります(笑)。「スチームボーイ」の時もお誘いを受けてたんですが、こちらの都合でお断りしたもので、それ以来「無理をしても参加させてもらえれば良かった」という気持ちがあったんです。そして今回、木村さんから『鉄コン』の現場に遊びに来ないかと誘われて、来てみると物凄く出来ばえに呆然としてしまっています。この仕事を手伝うかどうか、数カ月考えてやっぱり参加したいと思ったんで連絡しました。僕はテレコムで美術のチーフを務めていたんですけど、そこをもう辞めまして、フリー最初の作品として『鉄コン』に来たんです。

参加しようと思った決め手は何ですか？

これくらいのクオリティでじっくり描ける作品もそう無いと思うんです。僕も今年の暮れて40歳になりますし、今ここでフリーにならないとこういう仕事をする機会がなくなってしまうと思って参加させてもらいました。

そうでしたか。『鉄コン』での担当はどのあたりになりますか？

最後の半年足らずの参加だったので、バラバラに描きました。宝町の駅前歩道橋、チョコラ達アパッチのたまり場、子供の城の建設現場、病室の中(シロが昏睡しているところ)、街中の噴水前の風景、ラストの朝の公園などですね。とにかく終わらせないといけない状況だったので、木村さんの作業済みの絵素材と僕が描

いたものを組み合わせたり、歩道橋のシーンも、素材を僕が描いて伊藤さんが組み合わせたり共同でやった所があります。場合によっては2人ぐらいの手を得て完成させたものがあるということです。実際に白石さんが担当されたところも色彩が豊富ですが、こういったヴィジュアルイメージはどう感じられましたか？

かなり難しかったですね(笑)。僕はほとんどテレビシリーズをやってきて、そこでは型にはまった記号的な描き方が多いんですよ。例えば、看板は四角く枠を取って文字をぼんと入れれば良いというような。それこそ枚数を求められて1日に何枚も描かなくてはいけない。それに対して『鉄コン』は全然違って、しっかり考えて描く。何回も言われたのが「額に入れて飾りたくなる絵を描いてくれ」。キャラが上に重なって画面が出来るとかではなくて、背景だけで人に見せられる絵を描いてくれ、と。それを分かっているだけでも、実際にやると体に染み付いたテレビの描き方が出てしまい、何回もダメ出しされました(笑)。

でも我々が見て印象に残る場面を担当されていたと思います。アパッチのたまり場もすごく印象的でした。

あそこは精神的に一番しんどかったです。木村さんからアドバイスを受けつつ、レイアウトを練り直したりして、相当気を遣って描きました。大変でしたけど、今見ると一番好きなんですよ。最後は木村さんに褒められまして、やはり楽しちゃいけないと思いました(笑)。追い詰められないと力が出ないタイプなので、そういう甘えを木村さんにズバツと切ってもらって。一生忘れら

れない絵になるかもしれないですね。

ラストの公園も、シーンとしてはクロが復活してシロと再会する大事な場面ですよ。

木村さんに「最後の見せ場だから、しっかりよろしくね」と言われて描きました。空や遠景のビルは組み合わせで描いています。朝なのでイメージは出しやすかったですね。光が差し込み少しさわやかな感じで。

なるほど。完成したフィルム全体を見てどうでしたか？

まず思ったのが「もっとやりたかった」(笑)。あとはもう本当に木村作品だなということ。木村さんが美術監督だからこそ、皆が力を発揮できたと思いますし。実力はもともと凄くある人ですが、人間としてもリーダーとしても凄くと思いました。小林プロにいた時もそう思いましたけど、今ではもう考えられないくらい総合的な力を発揮されて。木村さんは皆の自主性を尊重して、絶対悪く言わないですよ。悪く言わないでやる気にさせる。そういうリーダーはなかなかいないですね。

だからこそ白石さんも「もっとやりたかった」という感想になるんですね。

絵柄に関してもリアルで上手い人はたくさんいると思うんです。でも木村さんの実力というのは、そういう方たちと一線を画していて、単なるリアルではなくて独自の作風、作家性がある。「あ、これは木村さんの絵だ」ってすぐわかる。一生追いつかないとは思いますが、憧れつつ僕も頑張っていきたいと思っています。

白石 誠(しろいし まこと)

85年に小林プロ、94年テレコムアニメーションフィルムに入社。『アメリカ物語』、『サイバーシックス』、『タイドラインブルー』を手掛ける。06年、フリー後初作品が『鉄コン』。

TEKKONKINKREET
STAFF LIST

原作 松本大洋
「鉄コン筋クリート」小学館刊

作画監督補 濱田高行
田中孝弘

CGI監督 斉藤亜規子

監督 マイケル・アリアス

アートワーク・デザイン 草野 剛

CGI 寺尾 実 淡輪雄介 久保公人 マツ・アンドレン

古性史織 渡辺俊介 坂本拓馬 伊東美由樹

廣田裕介 青木桃江 砂川 匠 武藤栄美子

竹谷俊樹 柴田香織 杉田なおこ

高橋賢太郎 刀根有史 中村圭介 那須信司

鳥山将司 長谷川大介 林 幸生 池田健太

野田啓太 五関 寿 小田野晶人 田沢二郎

T2studio

制作管理 桜井眞理美

制作デスク 望月重孝

制作担当 武井一弘

アニメーション制作 STUDIO4℃

製作 アニプレックス

アスミック・エース エンタテインメント

小学館

Beyond C.

電通

TOKYO MX

エグゼグティブ・プロデューサー 北川直樹

椎名 保

亀井 修

田中栄子

プロデューサー 田中栄子

鎌形英一

豊島雅郎

植田文郎

演出 安藤裕章

脚本 Anthony Weintraub

総作画監督／キャラクターデザイン 西見祥示郎

美術監督 木村真二

CGI監督 坂本拓馬

作画監督 浦谷千恵

作画監督／車輛デザイン 久保まさひこ

色彩設計 伊東美由樹

動画監督 梶谷睦子

原 画 千葉ゆみ 野村和也 外丸達也 伊藤秀次

入江泰浩 堀 元宣 松井理和子 満仲 勲

塩谷直義 田村 晃 舛田裕美 石川貴正

山田 誠 牧原亮太郎 初見浩一 小船井 充

清水義浩 鈴木 勤 大城 勝 村田充範

八崎建二 堀内博之 鍋田香代子 石井百合子

平山貴章 田頭しのぶ 山下高明 西田達三

江本正弘 坂田 理 清水保行 山口賢一

松竹徳幸 金井次朗 滝口慎一 入江 篤

山本晃宏 吉田 徹 アーサー 斎藤佐保

坪内克幸 宮崎なぎさ 加藤 優 大平晋也

安藤雅司 橋本晋治

美 術 中村豪希

今野明美

白石 誠

阪井奎太

伊藤裕之

工藤ただし 高橋久嘉 荒井貞幸 森川 篤

春日井直美 平原さやか 伊奈涼子 長田昌子

石川山子 新林希文 ネネ レン

平田秀一

スタジオジブリ

スタジオパインウッド

鉄コン筋クリート ART BOOK

シロside 建築現場編

2006年12月26日 第1刷発行

2016年 4月 6日 デジタル版発行

アート監修 木村真二

発行者 田中栄子 (Beyond C.)

タイトルロゴ 草野 剛

ブックデザイン 櫻井 浩 + 岩田伸昭 (@Design)

編集 天野昌直・佐々木弥生

©Beyond C.

©2006 松本大洋 / 小学館、アニプレックス、

アスミック・エース、Beyond C、電通、TOKYO MX

この作品は、デジタル配信用に再編集を行ったものです。

本作品の一部、あるいは全部を無断で複製、複製、改竄、公衆送信（インターネット上への掲載を含む）することは、法律で定められた場合を除き、著者および発行者の権利の侵害になります。

また、個人的な使用を目的とする複製であっても、コピーガードなどの著作権保護技術を解除して行うことはできません。

